NAM
HEESUNG
41
ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ
СКУЛЬПТОР
2017

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Книга о виртуальной реальности. Главный герой Хэн стремится всеми силами выплыть из бедности благодаря компьютерной игре

- Легендарный Лунный Скульптор
  -
  - Глава 1. Короткие терзания героя
  - Глава 2. Явление героя
  - Глава 3. Катастрофа
  - Глава 4. Лобовая Атака
  - Глава 5. Песня Виида
  - Глава 6. Война, которую невозможно вообразить
  - Глава 7. Переломная война
  - Глава 8. Разрушение
  - Глава 9. Невезенье Империи Хэйвен
- notes
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5
  - 6

Легендарный Лунный Скульптор Том 41

Автор: Хисон Нам
Перевод: Takeshi Kensai

Глава 1. Короткие терзания героя

— Наконец-то Дворец Земли!

— Гильдия Гермес прибыла, чтобы завоевать север.

— Это конец для Бога Войны Виида. Сегодня Империя Хэйвен разрушит Королевство Арпен и объединит континент.

Игроки Гильдии Гермес на севере с трудом смогли подавить волнение, нарастающее в их груди.

Самые многочисленные когда-либо мобилизованные элитные войска пришли на север. Они успешно победили северных игроков и теперь были готовы взять за шею Виида. А полное разрушение Дворца Земли станет для них просто приятным бонусом!

Небесный остров Лавиас, парящий в небе, захватывал дух, и они также не сомневались, что смогут завоевать сегодня и его.

«Я покажу, как сильный полностью растопчет слабого».

«Дворец Земли уродлив. Строительство на вершинах гор является неплохой идеей, но я сомневаюсь, что там будет много сокровищ, собранных на севере. Грабеж дворцов других королевств делал меня счастливым. Может здесь я хоть немного смогу увеличить свой навык грабежа. Мне никак нельзя отставать от других».

«Ху-ху-ху, они будут сметены волной рыцарей. И конечно меня покажут по телевизору».

«Нелепые магические навыки северян не смогут нас остановить. Они будут сметены магией ветра. Интересно, как эти глупые люди смогут противостоять магии ветра? Я уже предчувствую, что получу сегодня величественное прозвище».

«К сожалению, моего заместителя убили, но сегодня я за него отомщу».

Игроки Гильдии Гермес гордились своей храбростью и боевой мощью.

Несмотря на то, что север сильно привлекал жителей Королевской Дороги, он находился лишь на начальном этапе развития, по сравнению с королевствами Брент и Розенхайм. Большинство игроков здесь были слабыми и носили простенькую экипировку.

Оружие и навыки влияли на все параметры боевой силы человека. До сих пор борьба с севером производила на них впечатление, так как здесь было множество игроков-новичков. Слабый враг, который, даже проигрывая, демонстрировал силу!

Сегодняшнее финальное сражение должно было передаваться в прямом эфире, поэтому игроки Гильдии Гермес волновались.

— В настоящее время мораль армии высока. Они полностью забыли о катастрофе, произошедшей на Мосту Алказара.

— 2-е подразделение поведёт осадные орудия.

— Лидер каждого рыцарского подразделения должен отвечать на вражеские атаки строго запланированными действиями. Рыцарям запрещено проявлять индивидуальное поведение.

— Нужно улучшить связь между рыцарскими подразделениями, чтобы показать в этой войне всё наше великолепие.

Командующие использовали чат Гильдии Гермес, чтобы раздавать приказы.

Масштаб войны был таков, что было очень важно проверить, отлично ли выполняются команды.

Рыцари Империи Хэйвен были хорошо знакомы с различными методами нападения, формированиями подразделений и контратаками.

«Это сражение будет слишком лёгким… Мы победим, даже если никто не будет точно следовать приказам».

Северные игроки могли только носиться словно мухи, в то время как армия Империи Хэйвен использовала групповую тактику. Лидеры Гильдии Гермес также присоединились к чату командиров.

Можно было наблюдать за сражением по телевизору, да и им было запрещено вмешиваться в действия командующих боем. Но после сражения, у командующих брали бы интервью, поэтому лидеры не могли оставаться в стороне.

Дул тёплый ветер, это был солнечный и ясный день.

Сражение перед Дворцом Земли между армией Империи Хэйвен и северными игроками собиралось начаться. Командующий 1-м подразделением армии завоевания севера, Драка, выехал на своей лошади на 100 метров вперёд.

— Виид, которого называют Богом Войны, армия Империи Хэйвен прибыла, чтобы завоевать ничтожное Королевство Арпен. Истинные владельцы этих земель, наконец, явились!

Крик Драки распространился по всем равнинам и Дворцу Земли.

Это было умение лидера, подобное умению Рёв Льва. Магия усилила его голос и распространила на далёкую дистанцию.

Северные игроки тут же начали поливать его оскорблениями.

— У-у-у-у!

— Ублюдки из Гильдии Гермес, уходите!

— Виид-ним не собирается потакать тебе!

Однако из-за крика Драки у них появились некоторые

сомнения.

— Виид-ним выйдет к нам?

— Разве он не находится внутри Дворца Земли?

Они собрались здесь, чтобы остановить Империю Хэйвен, но северным игрокам самим было любопытно узнать насчёт Виида. Чтобы защитить Королевский Дворец, северные игроки приходили сюда все последние несколько дней.

Однако многие игроки, наблюдали за ситуацией с равнин и возвышенностей. Так как их уровни были высоки, их смерть вызвала бы огромную потерю, поэтому они просто наблюдали. Сражались бы они или сдались, всё равно судьба Дворца Земли будет зависеть от Виида.

— Где он?

— Виид-ним вообще здесь?

— Разве у Гильдии Гермес нет превосходной разведывательной сети? Те парни точно всё знают.

Северные игроки искали Виида.

Драка как раз стремился к подобному эффекту.

Он позвал Виида перед сражением, чтобы убедиться, что тот всё ещё здесь. Так как Королём Королевства Арпен является Бог Войны Виид, он будет играть основную роль в битве. С ним было бы намного легче справиться в тот моментом, когда он появится.

Если бы Виид не ответил на требование Драки, то это подорвало бы веру северных игроков. Он убивал сразу двух птиц одним камнем.

Драка ждал довольно долго, но Виид так и не появился среди толпы. Дворец Земли был расположен на возвышенной местности, поэтому если бы он обнаружился, раздались бы крики.

«Одного требования недостаточно? Видимо, так. Крушение Дворца Земли всё равно повредит Королевству Арпен. Так или иначе, наши цели всё равно будут легко достижимы».

Драка заговорил вновь.

— Я командующий 1-м подразделением армии Империи Хэйвен, и я вызываю Короля Королевства Арпен Виида на честный поединок. Не прячься и выходи!

Вызов на поединок!

Драка, который представлял армию Империи Хэйвен, попросил о поединке. Это могло увеличить мораль солдат, но также в этом был риск. Конечно, вызов на поединок был заранее просчитан в подробном плане Гильдии Гермес.

— Навыки ваяния Виида были проанализированы, основываясь на его предыдущих приключениях.

— Он может изменять свою расу и профессию, вызывать бедствие, создавать подчинённых, а также имеет редкие навыки

владения мечом.

— Если произойдет бедствие, у него будут определенные границы… Он нечасто его использует, значит, вполне вероятно, что оно налагает большой штраф, как и у навыков других профессий. Оно может расходовать его характеристики, уровень или мастерство в навыках.

— У него есть возможность создать смертельную чуму. Бедствие Виида обладает большим эффектом, оно зависит только от его профессионального мастерства. Предсказать зону поражения и время наступления заранее невозможно.

— Есть подозрение, что он получил что-то захватывающее в финальной технике ваяния, но никакой конкретной информации получить не удалось. Он не использовал эту технику после возвращения в текущее время, но у неё должны быть какие-нибудь ограничения.

— Эта техника может оказаться чем угодно, к тому же его боевое мастерство со времён событий в Мельбурнских Шахтах возросло.

— У него было большое влияние, когда он был правителем пустыни, но нынешняя ситуация абсолютно отличается от той. Потребность Виида использовать колоссальную мощь, борется с его нынешними возможностями. Чтобы избавиться от всех возможных неприятностей, мы должны скорее узнать, какая у него финальная секретная техника ваяния. Если его умение тесно связано с творчеством, то нам можно будет даже не волноваться.

— Учитывая события в Мельбурнской Шахте и другие переменные, шансы того, что Драка проиграет, составляют менее 20 %.

Полный анализ информации о Вииде показал, что Драка победит.

Как правило, для такой творческой профессии, как скульптор, нужно было приложить в 2 раза больше усилий, чтобы выиграть у боевой профессии. Это происходило из-за различий в полезных боевых навыках и характеристиках.

Однако Виида нельзя быть измерять по стандартам обычного человека. Он использовал больше навыков для усиления себя, а также пользовался уникальными техниками.

Но, даже учитывая различные факторы, Драка был одним из сильнейших рыцарей Гильдии Гермес и одной из звёзд Версальского Континента.

Он также рассчитывал на этот поединок. Чтобы выиграть поединок, Драка надел свои лучшие доспехи и получил благословения священников и шаманов. Кроме того, он воспользовался специальной чёрной магией, усиливающей его на

7 часов.

— Так мы увидим борьбу между лидерами?

— Как забавно. Естественно, победил бы Виид-ним, верно?

— Это возмутительно. Кто вообще такой этот Драка?

— Дурак, ты что, не знаешь Драку?

— А кто он?

— Он лорд Озера Баллет и лидер Рыцарей Анаболиков, он — легенда, выигравшая 14 поединков подряд… В любом случае, он ужасный ублюдок.

Драка был широко известен среди игроков. Не интересующиеся политикой северные игроки не знали его имени, но оно быстро стало известным благодаря войне.

— Получается, он напыщенный дворянин?

— Должно быть, он неравнодушен к молодым симпатичным девушкам.

— Я уверен в этом. Он явно извращенец.

— Буэ-э, он не человек.

Толпа была недружелюбна к Гильдии Гермес. Но, несмотря на это, уровень и боевой опыт Драки заставляли их нервничать.

Виида уважали как Бога Войны, способного сражаться с Бадыреем, но мощь игроков Гильдии Гермес была огромна.

Группа, где были собраны звёзды Версальского Континента. Они намеревались растоптать северных игроков.

Несмотря на вызов на поединок, прозвучавший на весь Дворец Земли и его окрестности, Виид так и не появился.

«Было бы здорово, если бы он появился. Драка-ним стал бы предметом всеобщего внимания».

Драка победил бы в поединке один на один.

Это была возможность добиться большого успеха прежде, чем Империя Хэйвен завоюет континент. Даже если бы он не смог превзойти Бадырея, он всё ещё мог занять 2-е место.

Драка много готовился к сегодняшнему поединку.

— Виид, весь континент осуждает тебя за твои приключения в качестве правителя пустыни. Так где же твоя хвалёная смелость? Более того, ты обладаешь статусом и честью Короля Королевства Арпен. И, несмотря на это, ты всё же не собираешься выходить, ведя себя как трус?

Драка сердито заорал.

Ряды Империи Хэйвен и северных игроков притихли. Нестандартное поведение Виида также обеспокоило и их.

Но прошло 30 секунд и ничего не изменилось.

— Король Королевства Арпен Виид! Я, Драка, приехал, чтобы завоевать твою землю. Если у тебя, как у короля, есть гордость, то ты выйдешь! Или, может, ты уже покинул Дворец Земли и сбежал

в другую область?

Драка закричал ещё раз, но никто из северных игроков не шелохнулся. Это был такой момент, что среди всех северных игроков наступила мёртвая тишина. Здесь было множество людей, но ни один из них не был Виидом!

— Его действительно здесь нет?

— Виида-нима здесь нет… неужели он вообще не придёт?

— Ну и ситуация… он действительно собирается сбежать?

Настроение в лагере северных игроков резко изменилось. Они ждали Виида, но он так и не показался.

«Я разочарован. Я думал, что он появится. Судя по всему, я вряд ли получу свой поединок. Все мои приготовления были напрасны».

Это было печально, но требование поединка Драки было отклонено.

Он много раз объявлял, что бросает вызов Королю Королевства Арпен Вииду. Северные игроки были потрясены.

Предположения, что Виид сбежал из Дворца Земли, было достаточно, чтобы быть уверенным, что некоторые северяне откажутся участвовать в войне. Психологическое воздействие на северных игроков имело не последнее значение на войне.

Тогда из рядов северных игроков вышел один человек.

— Я услышал тебя. Я Камон, один из элитных воинов севера, и я бросаю вызов Драке!

Воин Камон.

Его текущий уровень был 430, и формально он был игроком Союза Королевств Бриттен. Он мигрировал в Мору в первые годы её развития. Он был знаменит среди северных игроков и являлся членом подразделения Каши из Полыни.

Он был одним из многих высокоуровневых игроков, которые собрались здесь для войны. И вот, один из них вышел.

Драка весело рассмеялся.

— Воин Камон? Я извиняюсь, но я никогда не слышал твоего имени.

На самом деле, он немного слышал о нём раньше.

В чате Гильдии Гермес писали сведения о нём, но Драка притворился, что не знает его.

— Ты достаточно храбр, чтобы выйти перед армией Империи Хэйвен, но ты не сможешь стать мне достойным противником. Есть ли какой-нибудь воин, который хочет сразиться с ним вместо меня?

Драка отступил, и вместо него вышел другой игрок.

— Я рыцарь Наделли, и я приму поединок от имени Драки-нима.

— Ты не можешь его заменить. Я просил о поединке с Дракой.

— Ты сможешь сразиться со мной позже. Ведь ты точно также вышел от имени Виида?

— В этом есть логика. Тогда давайте сражаться.

Камон держал в руке короткий топор, в то время как у Наделли были щит и меч.

— Камон-ним, одержите победу!

— Ура Культу Травяной Каши!

— Отрубите кусок от того парня.

— Нет, просто накормите его небольшим количеством поганковой каши!

Северные игроки морально поддерживали своего участника.

С другой стороны, в рядах Империи Хэйвен было тихо. Они были уверены в победе своего участника, поэтому не считали нужным подбадривать его.

Камон был окружён Гильдией Гермес. Их военная дисциплина психологически давила своими многочисленными воинами, стоящими спокойно и молчаливо.

— Вперёд! Раскол земли!

Камон нанёс сильный удар топором сверху вниз, но он был заблокирован щитом Наделли.

«Мерзкая Гильдия Гермес! Я убью их».

«Его боевой стиль примитивен по сравнению с его уровнем. Хотя он имеет большой опыт в борьбе с монстрами, у него не хватает опыта в сражениях один на один».

После нескольких атак образовался небольшой промежуток для передышки, и в этот момент Наделли атаковал.

— Горизонтальный удар щитом.

Удар щитом нарушил равновесие Камона.

— Сотрясающая Волна, Проникающий Меч, Меч Сокрушительной Силы.

Он провёл непрерывную серию атакующих навыков. Короткий топор не мог блокировать все удары меча и щита.

И матч был мгновенно закончен. Жестоко избитый Камон превратился в серый свет.

— О боже…

— Камон-ним…

Среди северных игроков наступила долгая тишина. Империя Хэйвен не сомневалась в своей победе, поэтому они не ликовали.

Конечно, в приватном чате гильдии игроки вовсю веселились и праздновали.

— Наделли-ним, ну вы и отожгли. Мои поздравления. Это было замечательное сражение.

— Это всё благодаря Замку Пуллеборехет. В последние дни у меня там состоялась большая охота. Мои навыки меча и щита увеличились.

— Три месяца назад мы с магом Милледом ходили в подземелье. Нужно будет отпраздновать эту победу, снова отправившись на охоту. Найдём какое-нибудь хорошее подземелье.

— Ха-ха-ха. Спасибо за комплимент. Именно благодаря вам мне удалось хорошо себя показать. И я очень благодарен Дракениму, что он предоставил мне эту возможность.

Это был по-настоящему дружеский чат гильдии.

После этого прошло ещё 9 поединков между другими игроками севера и членами Гильдии Гермес.

— Пожалуйста, победите в этом бою, Китахо-ним!

— Отомстите за члена Каши из Женьшеня!

Игроки выходили для того, чтобы отстоять гордость севера, но в результате вышло 10 поражений! У Гильдии Гермес были намного превосходящие уровни, навыки и экипировка. Северные игроки, бросавшиеся в битву, были разбиты.

Победители поединков походили на взрослых, играющих с детьми, так как с лёгкостью побеждали. Мощь Гильдии Гермес была огромна, и это также было частью их военного плана.

Северные игроки выходили беспорядочно, а Гильдия Гермес заранее подготовила участников.

Тем, кто должен был участвовать в поединках, предоставляли уникальную экипировку и благословения. У игроков, которые участвовали в поединках, была низкая слава по сравнению с их навыками, поэтому северным игрокам было ещё более стыдно.

Как только было достигнуто 10 непринуждённых побед, Драка закричал.

— Действительно ли Бог Войны Виид находится в этом месте? Если это так, то нет никакого смысла в бессмысленных поединках. Я дам тебе ещё 1 минуту. Виид, выйди и сразись со мной. Через 1 минуту армия Империи Хэйвен подойдёт к Дворцу Земли и разрушит здесь всё!

Голос Драки стал громче.

Он смог достигнуть даже авианов на острове Лавиас.

В полной тишине прошла 1 минута.

Но Виид так и не появился.

— Король Королевства Арпен Виид не появился. Титул Императора Пустыни — это просто жалкое заблуждение, полученное в приключении. Мне стыдно, что тебя называют Богом Войны и королём. Ваш король обрёк Королевство Арпен на смерть. Войска Империи Хэйвен, вперёд!

Армия Империи Хэйвен ответила в едином порыве.

— Ух-ха!

Имперские солдаты одновременно вытащили свои клинки. Благодаря серии побед в поединках их мораль была на максимуме!

Пока шли поединки, Империя Хэйвен закончила размещение своих лучников и магов. Пехота и бронированная пехота также были размещены по позициям, окружив ряды северных игроков.

Осадные орудия, охраняемые рыцарями, с рёвом продвигались вперёд.

— Стреляем веселее!

— Огонь, огонь! Цельтесь куда хотите!

— Война закончится сегодня. Завтра солнце уже не сможет осветить Дворец Земли!

Осадные орудия начали стрелять огромными шаровыми молниями. Шаровые молнии падали среди людей, собранных во Дворце Земли, и поджигали склоны гор.

Многие люди стали использовать водных элементалей и магию, чтобы подавить огонь, но сотни воинов уже были мертвы.

— Защитим север.

— Участники Культа Травяной Каши, будем бороться с энтузиазмом, даже если наши тела будут похоронены на этом самом месте!

— Подразделение Поганковой Каши, смерть прямо перед нами. Не избегайте её и насладитесь ей!

— Ху-ху-ху, Культ Травяной Каши имеет свободный дух. Рисовая Каша, Куриная Каша и другие стандартные каши. Поганковая Каша? Неужели кто-то может её есть? Мы — подразделение Каши из Насекомых, которое сражается против тьмы в этом мире. Наша каша имеет хрустящую, но всё же требующую продолжительного пережёвывания структуру, и даёт достаточное количество питательных веществ. И нет никакой необходимости готовить её. Нужно просто кушать тараканов и других насекомых три раза в день…

— Угх, Каша из Насекомых!

— Это сумасшедшие насекомоядные игроки!

Северные игроки начали атаку. Стрелы и магия понеслись к приближающейся армии Империи Хэйвен.

— Куа-а-а-а-ах!

Воины как можно быстрее побежали к армии Империи Хэйвен. Рыцари, верхом на конях и быках, мчались по равнинам без каких-либо колебаний. Началось крупномасштабное нападение.

— Сломайте осадные орудия!

— Цель подразделения Каши из Кудзу[1] — осадные орудия.

— Подразделение Каши из Говядины убьёт всех!

Сотни тысяч членов Культа Травяной Каши собрались в свои подразделения. И Империя Хэйвен накрыла их дальними атаками.

— Люди севера уязвимы против ледяной магии. Атакуйте льдом!

— Волна взрывов!

— Никто не устоит перед мощью грома!

Северные игроки падали как подкошенные перед разрушительной магией Империи Хэйвен. Появились сотни различных магических взрывов, которые трудно было различить друг от друга.

Северные игроки на максимальной скорости понеслись к армии Империи Хэйвен.

Однако земля перед ними взорвалась, и повсюду распространился огонь. Это была зверская мощь, которой, казалось, было достаточно, чтобы похоронить весь мир. Небо заполнилось стрелами Империи Хэйвен. Северные игроки, бежавшие со всей возможной скоростью, падали с ног.

Область поражения дальними атаками Гильдии Гермес называлась зоной магической смерти.

— Формирование щита!

Командующие отдали приказ, и бронированная пехота подняла свои щиты. Если смотреть с фронта, то казалось, что один огромный щит покрыл всю область.

Те-те-тенг!

— Цельтесь в щели!

Северные игроки, которые пересекли зону смерти, бросились на сформированный щит, но тот не сдвинулся с места.

— Контратака!

Как только поступил приказ, щиты опустились, и появились копья. 2-й, 3-й и 4-й ряды бронированной пехоты прямо на ходу кололи игроков.

— Ке-еок!

— Кха-кха!

А затем щиты поднялись снова. Копья убрались внутрь, и сформировался прежний щит! Было невозможно прорваться через бронированную пехоту.

Быстрые и умелые рыцари могли втоптать в землю большое подразделение. Однако бронированная пехота была настолько плотной, что было невозможно воспользоваться этим методом.

Эффективная тактика Гильдии Гермес не шла ни в какое сравнение с врагами, боровшимися разрозненно.

— Отбегите назад. Мы должны противостоять им все вместе.

— Мы не будем эффективны, если станем подбегать по одному. Соберитесь!

Северные игроки начали собираться вместе, чтобы защитить Дворец Земли. Они накатывали слаженно, словно цунами, но Империя Хэйвен просто останавливала их своей мощью.

Согласно показателям статистики боя, количество врагов сократилось на треть. Из-за выкашивания игроков дальними атаками, они не могли преодолеть строй бронированной пехоты. Лучники и маги являлись абсолютной силой на поле битвы!

— Нападайте на лучников!

— Мы должны остановить дальние атаки. Смело бросайтесь на лучников и магов, а-а-ак!

Из-за стрел и магических заклинаний, северян резко стало меньше. Рыцари и солдаты Империи Хэйвен были защищены эффектами, уменьшающими повреждения от магии.

В этом было различие между отдельными людьми и группой. У рыцарей были уникальные групповые способности. Они могли снижать повреждения своей группы, укрепляя защиту, увеличивая здоровье и уплотняя строй.

У севера было огромное количество игроков, но они не использовались с максимальной эффективностью. Несмотря на то, что они заполонили собой огромное пространство, они проигрывали и исчезали.

Виид не присутствовал в начале боя, поэтому никаких неожиданностей для Империи Хэйвен не было.

Высокоуровневые игроки не участвовали в этом бою, так как не было ни единого шанса на победу. Из-за этого северных игроков постепенно становилось всё меньше.

«Отлично, это наша победа».

«Всё почти закончено».

Империя Хэйвен вторглась на север и, несомненно, стала бы господствовать над ним после победы в этом сражении. Они праздновали после каждой победы, но на этот раз всё было по-другому. Если они смогут победить сегодня, то это повлияет на весь север, и победа будет у них в кармане.

* * *

Виид продолжал находиться во Дворце Земли, наблюдая за сражением.

Он слышал, как Драка вызывал его на поединок, но не появился.

— У меня ещё недостаточно накопленных денег. И мои

источники дохода ненадёжны…

Силы обеих армий были собраны для поединка на нейтральной полосе, но Гильдия Гермес определенно станет использовать грязные трюки.

— Я скорее доверюсь дядюшке Чою, который вымогает деньги у меня на районе.

Для того чтобы помочь им выиграть поединок, могли быть применены незаметные проклятия или магия. В фильмах все герои, которые смело бросались вперёд, терпели поражение от трусливых приёмов.

Он не хотел становиться жертвой мерзкого заговора или ребяческих уловок.

«Они поразят меня в спину!»

Виид не заботился о своей гордости, если это могло сохранить ему жизнь.

— И бой не начался по их сценарию.

Северные игроки собрались около дворца. Они хотели защитить свободное Королевство Арпен.

Сперва воины Империи Хэйвен будут на пике своей мощи, но в конечном итоге они утомятся. Северные игроки должны были точно рассчитать нужный момент.

— Кстати, где этот парень Хестигер? Блин, он до сих пор здесь.

— Я должен выполнять приказы Великого Императора. Но я уже погиб, значит, я не могу вмешиваться в дела этого мира?

Хестигер погрузился в глубокие раздумья во Дворце Земли.

— Хорошо это или плохо, но люди сами должны выбирать свою судьбу и отвечать за свою жизнь. Хозяин пытается дать им хорошую жизнь, но… я прибыл из прошлого и не имею права вмешиваться в судьбы людей этого времени.

Облака на ясном небе проплывали мимо. Его волосы развевались на ветру, открывая его красивое лицо.

Его голубые глаза походили на глубокие озёра, в то время как внешность Хестигера говорила о его нежном сердце.

— Я не могу изменять жизни людей. Они должны сами отвечать за собственные поступки. Жизнь только одна, поэтому я не должен останавливать их.

Виид использовал Воскрешение Скульптуры, чтобы бороться против Империи Хэйвен, но появившийся человек был обеспокоен совсем другими вещами.

— Я благодарен за щедрость Хозяина, но я не собираюсь выполнять его желания… Я твёрдо решил. Я буду просто наслаждаться оставшимся мне временем жизни.

Хестигер был типичным примером героя, но и он имел

множество странных мыслей. Он стоял на утёсе, выполняющем роль балкона в Королевском Дворце, и смотрел на армию Империи Хэйвен.

У Хестигера был величественный вид.

— Там так много людей. Большинство из них ни на что не годные слабаки, не прошедшие должного обучения.

Они были точно такими же воинами, каких в воюющем периоде топтали Виид и воины пустыни. Несмотря на то, что королевства имели многочисленные вооружённые силы, несколько нападений заставляли их разбегаться.

Воины пустыни проявляли абсолютные способности в войне, что снижало мораль вражеских солдат. Их бесчестье было высоким, и многие враги пытались сбежать от них с поля боя.

Кровь воинов пустыни кипела, когда они рвались в бой.

— Но это всё не важно.

В воюющем периоде постоянно шли бои. После победы над Церковью Эмбиню, он бродил по континенту, сражаясь за справедливость.

Хестигер оглянулся на своё прошлое и пожалел о своей жизни.

— Я хочу бежать, словно ветер. Я хочу провести свои последние часы на этой земле свободно, уважая и любя всех живущих существ. Поэтому я не выполню приказ Хозяина…

Вполне возможно, что Виид потратил впустую свои драгоценные уровни, использовав Воскрешение Скульптуры!

Тогда Хестигер увидел, как Империя Хэйвен выиграла 10 поединков подряд.

После того, как Виид исчез, Хестигер продолжил охотиться и участвовать в приключениях. Он достиг 869-го уровня, и редко мог найти для себя достойных монстров.

Но он даже не шелохнулся, когда Империя Хэйвен применяла осадные орудия и убивала северных игроков.

К сожалению для Виида, Хестигер уже принял своё решение.

— Я уйду подальше отсюда… в место, где не идут сражения. Я хочу увидеть море.

И в этот самый момент!

— Папа!

Ханс был одним из жителей Королевства Арпен. Он добровольно решил сражаться с врагом, дабы защитить Королевство Арпен. Точно так же, как и у других жителей, его преданность королю достигла своего пика.

Ханс выпустил несколько стрел по Империи Хэйвен, но попал под магическую атаку широкого радиуса действия и погиб. Его 7-летняя дочь Сюзанна закричала, увидев это, и побежала к нему.

Но Империя Хэйвен использовала ещё одно огненное заклинание.

Это была стандартная тактика магов. Они сначала били в область магией широкого действия. А потом добивали вторым заклинанием тех, кто пережил первую атаку.

— А-а-а-а-а!

Хестигер заорал со слезами на глазах, видя, как Сюзанна вспыхнула словно спичка. Гнев героя переполнял его при виде смертей мирных жителей Версальского Континента.

— Как они могут быть настолько жестокими!.. У них нет ни капли милосердия.

И он пожалел о принятом ранее решении.

— Если бы я сразу принял меры… Это всё моя вина. Наполненная любовью бесценная жизнь прервалась, потому что я колебался.

После этого у него случилось внезапное озарение.

— Не случись этого, моя жизнь была бы прожита неправильно. Я не должен заботиться о правах человека на собственную жизнь. Если я не стану защищать справедливость, то справедливость не будет достигнута. Я забыл эту простую истину о справедливости.

Это была типичная напыщенная речь.

— Хозяин сразу понял всё это. Приказы Хозяина имеют настолько глубокое значение… хороший подчинённый немедленно следовал бы им.

И в заключение.

— Зло есть зло. Я с удовольствием проткну их своим мечом ради справедливости. Зло нельзя оставлять безнаказанным. Приказ Хозяина… я убью их всех.

Типичные терзания героя в фильме или сериале.

— Призыв Доспехов Леса. Призыв Меча Земли.

Хестигер призвал меч и доспехи высших эльфов.

Фактически, Воскрешение Скульптуры не могло предоставить оригинальную экипировку. Однако высшие эльфы и их леса до сих пор помнили Хестигера.

— Наш друг и герой Хестигер вернулся.

— Он хороший и добрый… лес пошлёт предметы, которые оберегал здесь.

— Озорная фея, другу нашего леса нужны эти вещи…

— Я поняла. Он также является другом фей. Я отнесу их ему.

Доспехи и меч, сохранённые эльфами и феями, были доставлены ему.

Тело Хестигера не имело стройности эльфов. Но благодаря уникальному достижению в приключении, лучшие эльфийские

мастера сумели выковать меч и доспехи специально для него. Маги людей обладали самыми мощными заклинаниями, но эльфы обладали более глубокой магией.

Хестигер экипировал магические доспехи и меч.

* * *

— Кихи-хи-хи! Уаха-ха-хах!

— Очищение Души!

— Кияа-а-а-а-ак!

Мощный свет, исходящий из тела Ирен, развеял призрака. Сурка бегала вокруг, нанося удары кулаками и ногами, в то время как Ромуна копила ману для следующей атаки.

Поиск сокровищ Империи Палос! Озеро превратилось в засохшую грязь, и в сокровищах пряталось много призраков.

> Доспехи Зарина.
>
> Прочность: 32/51. Защита: 54.
>
> Доспехи, которые носит Зарин, королевский рыцарь королевства Мапон.
>
> Он был лучшим рыцарем представляющим королевство, а также дворянином с титулом графа.
>
> Зарин руководил рыцарями в сражении против пустыни и Империи Палос. Он пытался защитить Княжество Беллос, но был повержен.
>
> Его доспехи стали трофеем воинов пустыни и стали одним из сокровищ Империи Палос.
>
> Они были захоронены в земле 600 лет назад, поэтому прочность и защита доспехов находятся в очень плохом состоянии. Временами можно почувствовать жуткий холод, исходящий от души Зарина, спящей в этих доспехах.
>
> Ограничения: 455 уровень.
>
> Профессия Рыцарь.
>
> Свойства: Реликвия с исторической ценностью.
>
> Их владельца может внезапно охватить страх.
>
> Достоинство и честь будут снижены.
>
> Чёрная магия: +1.
>
> Навыки Рыцаря: +2.
>
> Существует 13 %-й шанс, что каждая атака проявит загадочную силу.

В данный момент эти доспехи были, по большему счёту, бесполезны!

Но если их восстановит кузнец, то это будет желанный предмет. Если перед этим их очистят несколько старших священников, то для кузнецов не будет проблемой вернуть их к исходному состоянию.

Восстановление экипировки из воюющего периода могло увеличить профессиональное мастерство кузнецов. Для кузнецов эти предметы были на вес золота.

Но здесь также были и некоторые настолько изношенные старинные предметы, что они не подлежали восстановлению. Это было потому, что Виид не позаботился об условиях хранения, когда говорил воинам пустыни спрятать сокровища.

— Это становится все более и более трудным. Я больше не могу связывать их сетью.

Сказал Зефи, заманивая очередного призрака в ловушку с помощью своей сети. Без этого умения рыбака, им пришлось бы бороться сразу с множеством призраков одновременно.

— Мой танец также на пределе!

Хварен устало села на землю.

Танец Буби-буби!

Даже мёртвые призраки были привлечены её танцем. Однако танец потреблял довольно много выносливости.

Сурка, Ирен и Беллот одновременно выкрикнули.

— Да это же джекпот!

— Я смогу сменить свой гардероб. Экипировка первосвященника или святого…

Они дошли до того, что заразились от Виида жадностью к сокровищам!

Это было великолепное место для прокачки профессионального мастерства и уровней, одновременно с этим ища сокровища. Конечно, это был не первый раз, когда они нашли сокровище Империи Палос.

Однако им часто приходилось бороться с призраками, появляющимися из сокровищ Империи Палос. Особенно ночью и на рассвете, когда призраков становилось столько, что их группа была на грани провала.

Выносливость быстро истощалась, делая это место суровым охотничьим угодьем и местом раскопок. Выносливость потреблялась при выкапывании из земли сокровищ, а также при охоте на призраков, так что это место можно было назвать одним из лучших подземелий на Версальском Континенте.

Призрачные рыцари имели в воюющем периоде 400-500-й уровень, поэтому они были достойными противниками.

Призраки слабели от долгого пребывания в земле и поэтому имели низкое здоровье, но на них было трудно охотиться. Ирен

была занята упокоением душ и избавлением от проклятий, поэтому её характеристика Веры увеличивалась каждый день.

Но они достигли своего предела в охоте на призраков.

Ромуна упокоила очередную жертву и сказала.

— Я больше не могу делать этого.

— Я устала.

Беллот прекратила играть на своей арфе, у которой уже порвались 3 струны.

— Давайте отправимся во Дворец Земли.

Сурка высказала своё мнение.

Все хотели сражаться с Империей Хэйвен и ушли бы как можно скорее, если бы не раскопки.

— Хм-м, я хотел бы пойти, но как же вся наша работа?

Зефи на мгновение погрузился в свои мысли.

Они могли найти здесь кучу сокровищ. Если бы они ушли отсюда, это место превратилось бы в рассадник призраков. Средний уровень противников был 440-м, поэтому здесь было довольно хорошее место для игроков.

Но Зефи быстро кивнул.

— Давайте пойдём!

Он безответственно проживал свою жизнь. Ему нравилось весело проводить время. Поле боя походило на детскую площадку для высокоуровневых игроков.

Даже Ирен, у которой был ответственный характер, широко улыбнулась.

— За мной!

Её вообще не волновало изменение количества призраков.

«Там находится Виид».

Виид сражался с Барханом и Драконом Хаоса Асолетом! Они верили, что Виид легко сможет разобраться со всеми неприятностями.

У Беллот на лице появилось озадаченное выражение.

— Но как нам прибыть туда вовремя? Скорее всего, когда мы доберёмся туда, сражение уже закончится.

Зефи тяжело вздохнул.

— Я попрошу Юрин.

Картинная Телепортация Юрин!

Это было умение художника, которое значительно помогало людям вокруг неё.

Вот только им приходилось выслушивать долгое нытьё каждый раз, когда они просили её использовать это умение.

Глава 2. Явление героя

— Текущий рейтинг составляет 6,8 %. Если передача продолжится, то аудитория будет продолжать уходить.

— Зрители просят поставить обычные программы. Это необычно.

— Главный Директор-ним, компании отказались оплачивать свои рекламные ролики в перерывах!

Станции, транслирующие Королевскую Дорогу, жаловались на низкие рейтинги.

Это была неудача, хотя все ожидали успеха от сражения во Дворце Земли.

Вторжение Империи Хэйвен на север! Это был последний шаг, который должна была сделать Гильдия Гермес перед завоеванием всего континента.

Руководство телеканалов ожидало, что рейтинги вновь поднимутся. Люди постоянно ждали битвы между Виидом и Бадыреем, а северная часть Версальского Континента всегда пользовалась популярностью у зрителей.

Большое количество новичков начинали игру на севере, так как на многих передачах шла речь именно о нём.

В первые дни вторжения на север, игроки сплотились для защиты городов Королевства Арпен, и, как и ожидалось, подняли рейтинги.

Но поскольку война продолжалась, рейтинги постепенно начинали опускаться. Не будет преувеличением сказать, что зрителей не интересовали сражения вне Дворца Земли.

— Как думаете, почему люди не смотрят это?

— Потому что армия Империи Хэйвен слишком сильна. Зрители видят, что Королевство Арпен проигрывает раз за разом, поэтому им надоедает смотреть на однотипные мощные дальние атаки Империи Хэйвен.

— Мда, им сложно угодить. Должно произойти что-нибудь необычное.

— Появляются жалобы на войну. Многие зрители не хотят больше на неё смотреть.

Рейтинг в 6,8 % для передачи был, несомненно, низок. Даже поздние ночные новости о Королевской Дороге стабильно приносили 4–5 %.

Когда Империя Хэйвен только вторглась на север, все каналы, связанные с Королевской Дорогой, решили создать уникальные передачи, чтобы конкурировать друг с другом. Некоторые каналы показывали северную войну в режиме реального времени, но это

было малоприбыльно.

Продвижение к Дворцу Земли не могло превысить даже 7 %, и у телестанций даже появился риск начать работать себе в убыток. Были сокращены расходы, производственные затраты и огромные лицензионные выплаты, обещанные Гильдии Гермес и Виду.

Руководство телеканала собралось для обсуждения событий, связанных с войной.

— Я не знаю, как это предотвратить… нет никаких проблем с качеством изображения или звука, но добиться успеха с подобным материалом очень трудно.

— Нужны новые события и идеи в войне… Неужели нет никаких шансов на то, что Королевство Арпен хотя бы раз контратакует? Если Королевство Арпен падёт, то следующие передачи будут совсем плохи. Приключения на севере больше не будут такими же популярными, как сейчас.

— Проблема состоит в том, что интерес зрителей к Королевской Дороге будет уменьшен.

— Я недавно получил упрёк от совета директоров насчёт рейтинга последней передачи. В отличие от большинства популярных передач о Королевской Дороге, мы организовали её для новичков, поэтому, раз рейтинги всё равно низкие…

— Если другие телестанции прекратят трансляцию войны, то наши рейтинги перестанут падать. Как считаете, мы правильно всё делаем?

— Мы прилагаем все усилия. Нельзя судить об окончательных результатах заранее.

В то время как другие телеканалы находились в тяжёлом положении, KMS Media продолжал выпускать уникальные телепередачи.

Это было из-за твёрдой веры Директора Канга.

«Я видел Виида. Он что, уступит этим людям? Нет. Он тот парень, который взберётся наверх, даже если упадёт на самое дно. Когда это он не испытывал проблем? Что ж, в Мельбурнской Шахте его настигла смерть. Но у него всегда в запасе имеется пара козырей».

Виид всегда преуспевал в своих приключениях, поэтому директор Канг рискнул и решил продолжить транслировать передачу с его участием.

— Зрители могут ожидать полного изменения обстановки. Империя Хэйвен сильна, но её все ненавидят, поэтому это не может не быть интересно. Однажды рейтинги могут резко взлететь из-за Виида и контратаки Королевства Арпен.

— Каковы причины такого заявления?

— Нет никаких конкретных причин за исключением моей собственной веры.

— Но разве мы не должны сосредоточиться на других программах, чтобы минимизировать убытки?

— Мы должны подготовиться к будущему.

— К будущему?

— Действительно ли телестанции обязаны оставаться нейтральными в войне между Империей Хэйвен и Королевством Арпен?

Остальные руководители задумались над словами Директора Канга.

Телеканалам было выгоднее поддерживать нейтралитет в противостоянии между престижными гильдиями или королевствами. Было рискованно отдавать предпочтение только одному из королевств.

Уважаемые телеканалы могли повлиять на общественное мнение или заставить игроков болеть только за одну сторону.

— То, что говорит директор Канг — невероятно. Если мы не будем поддерживать нейтралитет, то в будущем нам станет трудно получить поддержку от Гильдии Гермес.

— Это действительно большая проблема. Наш телеканал подвергнется многочисленным издевательствам, если Империя Хэйвен завоюет континент.

— Телеканалу будет нанесён непоправимый ущерб.

— Я знаю обо всех ваших сомнениях. Однако подумайте о том, что произойдёт, если Империя Хэйвен завоюет континент. Зрителям действительно понравится такой результат?

Руководители были серьезно обеспокоены ситуацией в будущем. Империя Хэйвен являлась хорошим материалом из-за высоких уровней её жителей, но по отношению к ней шла негативная реакция. Она не могла сравниться с Королевством Арпен.

Благодаря экономике и технологиям Центрального Континента, там было много активных игроков. Однако север был более нов и ярок. Если территория Империи Хэйвен распространиться на весь континент, то игроки больше никогда не будут так счастливы, как сейчас.

Директор Канг с пылом заявил.

— Если Королевство Арпен не сможет контратаковать, то оно будет разрушено. Но это не означает, что его история на Версальском Континенте закончится. Зрители продолжат вспоминать о нём. Бесчисленные герои Королевской Дороги… воспоминания и истории. И Виид — основной персонаж. Истории продолжат быть популярными.

— Вы хотите сказать, что наш телеканал должен отдать предпочтение Вииду и Королевству Арпен?

— Мы должны быть осторожными, но да, таково моё мнение. Мы должны наблюдать за тем, чего хочет аудитория, и на этом уже строить передачу. Мы должны угождать вкусу телезрителей. Это лучше повлияет на наше будущее. Это правильный путь, поэтому наш телеканал должен смело встать на него.

Ночное совещание руководителей канала подходило к концу.

Люди были против диктатуры Империи Хэйвен. Если игроки Версальского Континента будут страдать от высоких налогов и ограничения свободы, то нынешняя передача станет невозможна.

Игроки желали быть свободными. Если выпустить передачу о Вииде и Королевстве Арпен, борющихся против Империи Хэйвен, то она бы получила огромную поддержку со стороны аудитории.

У Королевской Дороги была такая огромная популярность, что любой другой виртуальной реальности было бы трудно с ней конкурировать.

Другие ведущие разработчики игр попытались было создать виртуальную реальность, но в итоге поняли, что её разработка и инвестиционные затраты превзойдут бюджет небольшой страны. И даже если бы они этого добились, ежемесячная прибыль была бы недостаточно большой, чтобы покрыть эксплуатационные расходы. Даже если бы у них был неограниченный объём средств, разработка технологии и инфраструктуры заняла бы как минимум 10 лет.

В Королевской Дороге было множество неизведанных мест. Люди не могли и вообразить, сколько приключений ждало их в тех неизведанных землях. Культурное наследие древних королевств и городов, построенных другими игроками.

Миллионы людей уже наслаждались миром виртуальной реальности Королевской Дороги, и это продолжится даже после установления господства Империи Хэйвен.

Анализ статистики Королевской Дороги показал, что средний уровень 80 % игроков был 130-м. По 300,000 новых игроков регистрировались каждый день. Мир Королевской Дороги постоянно развивался. Виртуальная реальность была вторым домом для современных людей.

Главы KMS Media решили изменить свою политику.

— Хорошо. Мы не ограничимся краткосрочными рейтингами и продажами рекламы. Мы будем транслировать для игроков передачи о Королевстве Арпен. В конце концов, самым справедливым будет стоять на стороне народа.

— Спасибо за понимание, Босс-ним.

— Не стоит меня благодарить. Мы — то же поколение, что

будет скучать по нынешним временам. Скоро в Королевской Дороге начнётся новая история. Будем надеяться, что у большинства людей будет хорошее настроение с KMS Media.

* * *

— Ничего себе, это потрясающе. Здесь реально бесконечное количество людей.

Барт прибыл во Дворец Земли шесть дней назад.

Он легко поднял свой уровень, охотясь с группой на монстров в лесу, а потом заработал денег, как торговец. На севере было множество игроков, поэтому он быстро распродал большинство своих товаров. Даже если бы он получил лишь несколько золотых с каждого покупателя, то торговля с сотнями людей принесла бы ему огромное состояние.

— Это лёгкий заработок денег. Конечно, здесь имеется и множество непредсказуемых факторов.

Принцип торговли не сильно отличался от владения крупной корпорацией. Если накопить немного денег, то можно открыть свой магазин, нанять квалифицированного NPC и наладить поставки товаров. Инвестиционному отделу иногда были нужны радикальные решения, поэтому Барт был знаком с их принципами.

— Деньги не могут расти, если они лежат без дела. Даже учитывая то, что я поздно начал, я могу догнать других, если буду крутиться, как белка в колесе.

Шанс подняться был в любом уголке севера. Для торговцев это действительно был континент мечты.

Новые игроки появлялись постоянно, а производительность всех городов стремительно росла. Другие торговцы также были активны, но им недоставало много опыта.

Они не вкладывали необходимое количество капитала; инвестировали огромные деньги в товары, которые не приносили им много прибыли; и выбирали слишком конкурентные сферы торговли. Новички, выбирающие профессию торговца, часто совершали ошибки.

— Оружие может дать большое преимущество, но… В последнее время производимые кузницами товары не доходят до меня. Среди поставщиков оружия и доспехов слишком много конкурентов. В Море производится множество кожаных доспехов, но их сразу увозят в Замок Вент. Их оборот продукции хорош, и я мог бы продать две повозки за полдня.

Барт смело принимал решения, когда они касались

инвестиций и изменения курсов. Он ежедневно проверял цены и узнавал сведения из других городов. Он владел небольшими магазинчиками в Море и Замке Вент, и имел возможность вкладывать капитал в топовые товары.

На севере было множество магазинов, поэтому он не получал большой прибыли. Однако имя и лицо Барта стали известными на рынке и среди других торговцев.

— Если бы у меня имелось гораздо больше денег, я бы вложил свой капитал в производство и в сельское хозяйство. Я бы нанял фермеров и заработал кое-какую прибыль. Сфера животноводства также очень перспективна.

Королевство Арпен славилось своим сельским хозяйством и животноводством.

Воины не разбирались в этих областях, но торговцы безостановочно инвестировали в земельные участки и строения круглый год. Даже кратковременная инвестиция в виноградники недалеко от города могла принести значительную прибыль.

У них было полно различных вещей, включая артефакты и произведения искусства Империи Нифльхейм, поэтому для торговцев Королевства Арпен был настоящий Золотой Век. Превосходное развитие королевства не могло быть возможным без торговцев.

Манауэ и Гамонг имели большое влияние на севере, и многие игроки пытались равняться на них.

— Специалист по разработке продуктов.

— Найму ремесленников для открытия крупной мастерской.

— Возобновление поставок товаров в осажденные деревни.

— Горные работы.

— Управление скотоводческим хозяйством.

Здесь не было никакой дискриминации, чрезмерных налогов или ограничений на свободную торговлю, поэтому между торговцами, развивающими каждый уголок Королевства Арпен, существовала своеобразная конкуренция.

Действия торговцев приводили к развитию городов, разработке технологий, увеличению производительности и приросту населения.

После вступления Виида в должность Короля Королевства Арпен, в культурной сфере среди скульпторов началась особенно сильная конкуренция. Развитие искусств помогало в расширении границ, а уровень счастья и лояльности жителей всегда был высок.

Культура также способствовала повышению образования жителей. В королевстве часто рождались учёные, сокращались расходы бюджета, и повышалось количество магов.

Положение дел торговцев зависело от политики короля.

Барт имел богатый ассортимент и направился к Дворцу Земли, чтобы посмотреть на сражение против Империи Хэйвен, а также распродать товары.

— Покупайте, покупайте! Множество товаров для 250-330-го уровня!

Он продавал товары для игроков низкого и среднего уровня. Импортные товары были дороги для новичков, но и они были распроданы через 30 минут.

В этом месте было множество игроков, продающих вещи по хорошим ценам. Игроки и торговцы предлагали все виды товаров.

— Магические предметы! Магические предметы для защиты. Самая низкая цена — 500 золотых.

— Крысы! Недавно пойманные крысы! Пойманы в поле только сегодня!

— Продаю святую воду из Церкви Фреи. Количество товара ограничено, успейте купить в течение этого часа.

Торговцы предлагали магические предметы и уникальные товары.

— Итак, куда вы хотите отправиться? Вы хотите покорить несколько недавно обнаруженных северных вершин? У меня как раз есть подходящий именно для вас комплект снаряжения, который обойдётся вам всего лишь в 50 золотых.

— Кхм, я делал записи своих приключений… В середине пути, в лесу я обнаружил Деревню Андалию. Почти никто не бывал в том месте. Я расскажу вам как до неё добраться всего лишь за 15 золотых.

Также здесь продавались квестовые предметы, а также сведения и карты авантюристов.

Рынок был великолепным местом. Барт продал свои товары по неплохой цене.

— Мой бизнес продвигается и приносит прибыль.

Теперь его сердце хотело увидеть Союн и Виида. Но найти их среди огромной толпы было невозможно. Конечно, когда эти двое появятся, это вызовет бурную реакцию, но Барт всё равно не сможет подобраться к ним.

— Они где-то здесь? Сегодня это место должно быть в безопасности.

* * *

— Сестра, иди сюда.

Союн примкнула к подразделению Бобовой Каши.

Маленькая группа, состоящая из четырех мужчин и шести женщин. Эти люди помогали друг другу в сражении близ Моста Алказара.

«Есть ли на севере более сильная женщина, чем она? Она умело обращается с оружием и в её атаках видна огромная храбрость».

«Она более сильная, чем я. Я догоню её в течение года».

«Кажется, она симпатичная. Я бы хотел увидеть её без маски».

Мужчины тайно восхищались Союн.

Во время сражения она показала потрясающее умение, к тому же её естественная красота проступала даже несмотря на маску. Нельзя было заподозрить ни одного недостатка в её лице.

Даже если она была некрасива, они не волновались об этом, так как они не видели её без маски.

«Бог не может дать одному человеку всю красоту. Я могу разочароваться, если увижу её лицо».

«Может быть, лучше нарисовать её лицо в своих собственных фантазиях».

Союн держала себя холодно, поэтому мужчины не попробовали с ней заговорить. Тем не менее, игроки женского пола были довольно дружелюбны по отношению к Союн.

— Твоя профессия — берсерк? Ходят слухи, что её трудно получить. Ты полностью погружаешься в сражение?

— Да…

Ее голос был прекраснее, чем пение птиц по утрам.

Мужчины, идущие впереди, притворялись равнодушными.

«Её голос так красив. Даже если бы она ворчала на меня, я был бы счастлив приходить домой и слушать её голос».

«Угх, нет. Только что мои стандарты идеальной девушки разрушились. Это… Ах, в будущем я хочу найти девушку подобную этой».

«Я хочу написать диссертацию о её красоте. Все мужчины заинтересуются содержанием моей работы».

«Иногда Бог не делает ошибок. За этой маской не может скрываться обычное лицо. Завеса тайны заставляет меня хотеть отбросить эту маску. Но пока маска на месте. Очень плохо».

Мужчины рисовали в своих головах различные образы.

— Сестра, ты учишься в университете?

— Я в отпуске.

— У тебя есть парень?

Союн слегка кивнула.

«Ах…»

«Нет».

«Боже».

«Отчаяние. Полное отчаяние».

Мужчины были в отчаянии. Даже те, у кого были девушки, испытали мрачное чувство потери, отдающееся в костях.

«У неё должен поменяться парень».

Несмотря на это, они не могли чувствовать себя непринужденно с Союн. Её движения, фигура и голос казались им недосягаемыми. Подобный образ мог существовать только в их мечтах.

— Сестра, какое у тебя хобби?

— В последние дни… Ваяние.

— У тебя хорошо получается?

— Я только учусь.

— Ты умеешь готовить?

— Да.

— Ты убираешься, стираешь и готовишь рис?

— Я наслаждаюсь этим. Я также готовлю рис для своего парня.

«Как досадно».

«Он счастливчик».

Вскоре для подразделения Бобовой Каши пришло время вступить в битву с Империей Хэйвен.

Союн слегка отступила.

— Сестра?

— Я… я не могу сражаться.

— Ты боишься? Это нормально. Мы будем сражаться вместе.

— Я не могу сражаться, потому что есть риск, что я умру, и тогда ему будет плохо. А также это уменьшит его здоровье.

— Что это значит?.. Хорошо, я понимаю. Значит, ты не должна сражаться.

После слов Союн настроение её товарищей упало.

Гордые члены Культа Травяной Каши были разочарованы, но не стали заставлять её сражаться с Империей Хэйвен. Некоторые её товарищи даже почувствовали укол предательства, так как они умерли бы одни.

Одна из женщин холодно сказала.

— Мне не нужны люди, которые не рискуют своей жизнью в сражениях. Увидимся позже, сестра.

— Хорошо.

Союн кивнула, ничего больше не говоря.

Обручальное кольцо Сюльрио.

Если бы её супруг оказался в опасности, она могла бы передать ему 50 % своего здоровья. С другой стороны, если бы она попала в опасную ситуацию, то уменьшилось бы здоровье Виида. Она перестала сражаться на поле битвы из-за Виида.

* * *

У игроков севера вера была крепка, как камень.

— Мы можем победить армию Империи Хэйвен.

— Во Дворце Земли достаточно людей. Нас собралось много, к тому же Виид всё ещё не принял командование.

— Да, мы должны просто следовать командам Виида. В любом случае, он справится с магией противника и победит Империю Хэйвен.

— Мы и не предполагали, что сможем навредить им, а затем произошёл инцидент на Мосту Алказара.

Бог Войны Виид управлял Королевством Арпен. Такое чувство, что это королевство Версальского Континента вышло из книжек со сказками.

Великолепное развитие от небольшой деревни до королевства посредством приключений означало, что игроки впитали его дух храбрости и мужества. Несмотря на необходимость питаться ячменным хлебом, люди были рады жить в Королевстве Арпен.

Но после начала сражения их уверенность и надежда на победу над Империей Хэйвен были мгновенно разбиты.

Магические атаки Империи Хэйвен были достаточно мощными, чтобы разрушить горы и смести всех северных игроков.

Взрывы, взрывы, взрывы. Игроки, собирающиеся в группы, находились под угрозой смерти.

Летающие повсюду магия и стрелы Империи Хэйвен избивали северных игроков.

— Держитесь все! У нас появится возможность контратаковать, как только магия иссякнет… Куае-ек!

— Продолжайте упорно сражаться и покажите им силу Культа Травяной Каши!

У северных игроков была надежда на то, что магия Империи Хэйвен была не безгранична. Атаки магов на поле битвы обычно длились недолго.

Однако они недооценивали Империю Хэйвен. Подразделения магов объединенной армии Центрального Континента были сильнее, чем они думали.

— Магия продолжает сыпаться на нас!

— Как это может быть… это нелепо.

— Если они продолжат нападать на нас без перерыва, мы никогда не сможем победить.

У северной армии не было лидера, поэтому игроки сами решали: держаться или убегать. Они рассеивались при каждом магическом ударе.

Их тактика была эффективной при сражении один на один, но они часто упускали хорошие возможности на поле боя. Было невозможно проникнуть сквозь организованные формирования противника таким способом.

Многие новички Культа Травяной Каши начали свои нападения сразу после пересечения врагом Реки Порос. Если они были особо удачливы, рыцари и пехота Империи Хэйвен получали немного ущерба, но в основном враги обходились без потерь.

Кроме того, многие люди во Дворце Земли впервые оказались на войне.

Даже атаки высокоуровневых игроков со временем ослабевали из-за их переутомления.

— Нет никакого смысла нападать на них прямо сейчас. Те парни скоро прекратят свою магию.

— Мана скоро кончится. Я знаю, потому что я сам маг. Мы должны лишь держаться.

— Давайте пойдём! Готовьте нападение!

Магические войска Империи Хэйвен носили специальную экипировку, уменьшающую стоимость заклинаний. Маги не носили эту экипировку в квестах или на охоте, потому что у неё была плохая защита. Однако прямо сейчас они были полностью защищены бронированной пехотой. Маги могли покрыть своими заклинаниями 3/4 площади поля боя, и являлись незаменимыми атакующими войсками.

— Концентрация силы и взрывной мощи. Колонны Огня!

Куа-куа-куа-куа-куа-куа!

Десятиметровые огненные колонны направились к собравшимся северным игрокам. Это была магия невероятно широкой области действия, созданная войсками магов!

В истории Версальского Континента были различные гениальные маги, оставившие после себя многочисленные магические исследования.

Маги высокого уровня погружали себя в исследования. Они хотели оставить результаты своих исследований ученикам. Они оставляли монстров и ловушки, чтобы помешать злоумышленникам украсть их!

После объединения Центрального Континента, Империя Хэйвен активно раскапывала множество руин. Во времена, когда королевства были разделены между престижными гильдиями, даже королям и дворянам требовалось разрешение на раскопки в уникальных подземельях.

Империя Хэйвен также создала библиотеку, построенную по образцу библиотеки Моры, и обнаружила интересные места, основываясь на анализе данных из неё. Колонны Огня были

заклинанием продвинутой магии, обнаруженным в одном из этих подземелий, и для его использования требовалось 50 магов.

— Уа-а… удивительно.

— Это действительно ужасно.

— Страшно, но завораживающе.

— Удивительная сила. Не так ли?

Большинство игроков севера залюбовались этим заклинанием. У них были восторженные лица, когда они смотрели на огненные колонны.

Это была захватывающая сцена, поскольку погибло множество людей, которые просто стояли и восхищались. Северяне, наблюдающие издалека, поразились колоссальному масштабу заклинания.

Они посчитали, что этот огонь выходит за рамки возможного, поэтому неважно, будут они убегать или просто стоять на месте.

— Реальная мощь Гильдии Гермес. Огромная магическая сила.

— Хорошо, что я пришёл сюда, ведь я увидел это. Мне нечасто выпадает шанс увидеть подобную магию. Я был бы горд относиться к подобной школе магии.

Но вскоре и они подверглись ужасной опасности.

— Торнадо из Колонн Огня!

Маги использовали второе заклинание.

Заклинание «Колонны Огня» призывало огненные колонны. Это была чудовищная магия, которая требовала участия 50 старших магов, но Колонны Огня исчезли сразу, как только они прочитали второе заклинание.

После второго заклинания Колонны Огня начали изменяться. Они начали расти ввысь, и вскоре превратились в огромный огненный торнадо.

Разрушительная мощность возросла в десятки раз, причём огненный торнадо не стоял на месте. Движущийся вихрь огня пронёсся по лагерю северных игроков. Из-за сильного эффекта всасывания и непредсказуемости маршрута, торнадо заглатывал людей повсюду.

— Нет! Я не хочу умирать вот так.

— Ох, я не могу двигаться. Если меня засосёт туда, это будет конец. Только не…

Магия огня продолжала истреблять северных игроков. Многие северяне умирали от атак с применением стрел и магии.

Это была безнаказанная резня северных игроков.

— Люди, борющиеся против грозной армии, не бойтесь! Нет ничего жарче песчаных бурь пустыни. Наши тела в любом случае будут преданы земле, поэтому сражайтесь с храбростью до самого

конца!

Голос, разнёсшийся среди северных игроков.

Вы услышали крик храброго Воина, который Спас Мир.

Выносливость восстановилась.

Максимальная выносливость увеличилась на 50 %.

Все характеристики, связанные с боем, выйдут за пределы вашего уровня.

В зависимости от вашего боевого духа, характеристики увеличатся до 200 %.

Вам будут даны благословения от различных богов.

— Внезапно.

— Кто это? Эти благословения просто немыслимы.

— Это, должно быть, шутка. Я никогда не видел ничего подобного даже по телевидению.

— Неужели где-то рядом есть священники?

Северные игроки, не подвергнутые магическим атакам, заозирались. Вокруг было множество людей, поэтому они могли позволить себе сделать это, несмотря на атаки Империи Хэйвен.

Столица Королевства Арпен, Дворец Земли!

На соседнем утесе они смогли увидеть воина в эльфийский доспехах. Сначала он походил на обычного воина, но когда они увидели его лицо, они подумали, что это полный бред.

— Хестигер?

— Хестигер!

— Это не имеет никакого смысла! Почему Хестигер появился здесь?

— Разве он не герой воюющего периода?

Все игроки Королевства Арпен в обязательном порядке смотрели приключения Виида.

Хестигер был воином, который помогал ему одержать победу над Церковью Эмбиню в воюющем периоде. Воин пустыни, обладающий талантом, взглядами и способностями лидера.

Некоторые люди настолько восторгались им, чтобы создали его фан-клуб.

— Разве он не выглядит в точности как он?

— Сумасшествие видеть кого-то, кто выглядит точно также!

— Невозможно иметь то же лицо с тем же телом. Я думаю, что это реальный Хестигер.

— Разве мы только что не говорили, что подобные благословения невозможны?

Волосы и плащ Хестигера развевались на ветру.

— Уа-а-а! Хестигер!

— Да-а-а, да-а-а!

Реакция девушек была самой бурной.

Благородный взгляд, невероятная харизма и сила, переполняющая до краёв его тело — всё это можно было почувствовать даже на расстоянии. Его мускулистое тело было подобно телу Первого Меча, но решающим отличием было его лицо.

Полная гармония между лицом и телом!

Слухи о появлении Хестигера начали распространяться, как прилив.

Хестигер закричал громким голосом.

— Воины Королевства Арпен… Как вечный подчиненный правителя пустыни, я, Хестигер, прошу находящихся здесь людей бороться вместе со мной!

Тогда перед всеми северными игроками одновременно появилось окошко сообщения.

Дзынь!

> Станьте подчинённым Героя, который Спас Мир!
>
> Король Королевства Арпен назначил Хестигера главнокомандующим вооружёнными силами. Армия Королевства Арпен будет следовать его приказам.
>
> Хестигер спрашивает вас.
>
> Станете ли вы его подчинённым и будете ли защищать Королевство Арпен от Империи Хэйвен?
>
> Если вы согласитесь, то должны будете следовать его командам.
>
> Благодаря лидерству, которым обладает Хестигер, иногда ваше тело будет двигаться независимо от вашего желания. Кроме того, вам могут приказать пожертвовать своей жизнью в бою.
>
> Однако если вы будете следовать приказам великого воина, то получите ценный боевой опыт.
>
> Если вы сразитесь с врагом и победите, то получите опыт и увеличите свои характеристики. Заслуги перед Королевством Арпен будут накапливаться быстрее, чем обычно.

Стать подчинённым Героя, который Спас Мир!

Только один подобный воин мог существовать за один промежуток времени. Виид стал Воином, который Спас Мир после победы над Церковью Эмбиню. После него этот титул заслужил Хестигер.

У Воина-1 и Воина-2 были огромные боевые способности, но они безнадёжно отстали от способностей, веры и благородства

Хестигера.

Виид из вредности не заботился об Империи Палос, потому что Хестигер был его формальным наследником.

— Это действительно Хестигер? Тогда я собираюсь последовать за ним.

— Стать подчинённым воина? Это то же самое, как при охоте на медведя.

Северные игроки были застигнуты врасплох, поскольку это было очень неожиданно. Однако они не размышляли над этим слишком долго.

— Хестигер… Это действительно потрясающе! Это честь быть подчинённым такого могущественного героя.

— Хэй, хэй, разве эта не та же ситуация когда после вытаскивания нескольких мусорных карт в «Иди-стой»[2], внезапно получаешь 5 ярких карт?

— Виид-ним должен быть где-то рядом!

— Хестигер не мог просто появиться из ниоткуда. Его Величество не оставил нас. Воин, который Спас Мир, победит их!

— Хестигер — член Культа Травяной Каши! Сражаться вместе с вами является честью для подразделения Поганковой Каши!

— Уа-а-а-а-а! Пожалуйста, позвольте мне быть вашим подчиненным! Я готов быть вашим рабом всю свою жизнь!

Пример психологии толпы перед гнётом Империи Хэйвен!

— Мы будем вашими подчинёнными!

— Я буду наслаждаться вашими приказами. Пожалуйста, не стесняйтесь бить меня!

> Вы стали подчинённым Героя, который Спас Мир!
> Мир будет уважать и ценить ваше решение.
> В настоящее время количество ваших согласившихся товарищей составляет 4928.

И через несколько секунд.

Дзы-ы-ы-ынь!

> Вы стали подчинённым Героя, который Спас Мир!
> Мир будет уважать и ценить ваше решение.
> В настоящее время количество ваших согласившихся товарищей составляет 9 483 201.

— Куо-ох-х-х!

— Вместе мы — сила!

Единый крик всех игроков. Число согласившихся товарищей увеличивалось такими темпами, что избавило всех от страха.

Если подумать, то люди решительно настроились на борьбу с

Империей Хэйвен ещё когда собрались здесь. Но, несмотря на это, их храбрость возросла, поскольку их численность стала больше.

— Воины пустыни не отступают, продолжая бороться. Мы должны собраться с силами, если хотим сломить более сильного врага. Вперёд на максимальной скорости!

После того, как Хестигер дал команду, игроки почувствовали, как по их телам растекается сила. Их ноги понеслись к Империи Хэйвен сами, будто их несла бурная река.

Это было ненормальное состояние.

Скорость бега игроков ограничивалась лишь их уровнем, ловкостью, выносливостью и навыками.

Даже ношение лёгких кожаных доспехов быстро утомляло новичков. Это была одна из причин, почему они считали трудным сбежать от монстров на равнине. Если монстр находился на хорошем расстоянии, они могли воспользоваться специальным умением, чтобы временно увеличить свою скорость, но у большинства игроков не было таких навыков.

Игроки теперь могли лишь безучастно смотреть, как их тела подскочили, подобно кроликам, и понеслись быстрее ветра. Они могли преодолеть стометровку менее чем за 10 секунд.

> Воин, который Спас Мир, использовал умение «Жестокое Молниеносное Нападение».
>
> Скорость увеличилась на 129 %. Умение будет иметь наибольший эффект на самого медленного члена группы.
>
> Оно влияет на всех подчинённых.

Когда северные игроки побежали к Империи Хэйвен, их скорость превзошла скорость конных всадников.

— Вперёд!

— Есть ли надобность в сложных размышлениях? Я всё равно умру, так или иначе!

— Я являюсь самим собой, но у меня такое чувство, что я переполняюсь энергией. Моя мана возросла. Ку-ху-ху!

Рывок северных игроков!

Вихрь огня всё ещё носился вокруг, несмотря на то, что уже уменьшился в размере и пострадал от других видов магии. Земля раскололась в нескольких местах и стала бить током. Если бы они попытались пробежать здесь раньше, то непременно погибли бы.

Однако сейчас северные игроки не заботились о своих мыслях.

> Богиня Земли Миннэ благословила вас.
>
> Последующие магические повреждения уменьшатся

на 68 % в течение 30 секунд.

Вы получили благословение Богини Фреи.

Храбрый воин Хестигер служит Богине Фрее верой и правдой.

Тела его подчиненных наделяются специальным свойством. Любые штрафы из-за голода отменяются, боевой дух нормализуется.

Балдер, Бог Весны и Правосудия, даровал вам кольцо.

Кольцо Балдера.

Прочность: 70/70.

Свойства этого кольца неизвестны.

Кажется, что оно принесёт нечто хорошее.

Атрок, Бог Воинов, благословил вас.

В сражении вместе с товарищами, ваша боевая мощь увеличивается.

Во время атаки может быть получено больше опыта.

— Ох-х-х-х! Благословения, благословения! Это первый раз, когда я вижу подобные благословения.

— Идеально! Это потрясающее чувство!

— Я — бешеная собака Деревни Баро! Вуф, вуф, вуф, вуф, гав, гав, гав, гав, вуф, вуф, вуф, вуф!

— Теперь я могу не волноваться, смотря прямо в глаза тем парням!

Несмотря на стремительное приближение к смертельной опасности, игроки были рады получить благословения от множества богов.

Культ Травяной Каши распространялся по всему северу! Вместо религиозного фанатизма, он являлся повседневным образом жизни северных игроков.

Северные игроки, принадлежащие к Культу Травяной Каши, могли наслаждаться приключениями и свободой. Даже люди с такими профессиями в реальности, как доктор или банкир, присоединялись к Культу Травяной Каши в Королевской Дороге.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Кто-то выкрикнул их лозунг, и вся толпа подхватила его в унисон.

Всё накопившееся напряжение сразу исчезло.

Ненависть, сдерживаемая в их сердцах, вырвалась наружу. Вся горечь и боль от вторжения Империи Хэйвен, похороненные

глубоко внутри, вспыхнули с невероятной силой.

— Мы просто должны уничтожить всех врагов. Покараем их!

— Травяная Каша!!!

Глава 3. Катастрофа

Поток бегущих игроков севера. Они бежали изо всех сил без оглядки.

Ранее их сковывал страх, вызванный огромной разрушительной силой Империи Хэйвен. Но сейчас они преодолели свои психологические барьеры.

Не существовало ни начала, ни конца, когда они бежали со своей самой высокой скоростью.

Магия, стрелы и снаряды осадных орудий Империи Хэйвен продолжали лететь, но игроки просто преодолевали их один за другим.

Командующие Гильдии Гермес были потрясены резким изменением обстановки.

— Какая-то странная ситуация.

— Я думаю так же. Это реально Хестигер?

— Наша разведка никогда не упоминала о нём, но сейчас нет никаких сомнений, что это и правда он.

Менее опытные командующие удивились бы и начали совершать ошибки. Но командующие Империи Хэйвен прошли множество войн и держали себя хладнокровно.

— Подстегните магов и лучников. Не тряситесь и продолжайте атаковать врагов. Они начали сопротивляться, но мы всё ещё имеем преимущество.

— Мы можем получить огромный ущерб, но это не продлится долго. Спустя 5 минут таких атак, вражеские войска сократятся наполовину.

— Немногие враги смогут пройти зону магической смерти. После этого враг столкнётся с рыцарями и бронированной пехотой. А дальше врагов уже не останется, так что мы просто сметём их всех.

Командующие закончили обсуждение и подбадривали подчинённых.

К настоящему времени армия Империи Хэйвен насчитывала 1,7 миллиона человек. Войска были уменьшены из-за сражений, размещения в завоёванных областях и падения Моста Алказара.

— Занять позиции! Боевая готовность номер один.

— Лучники, стреляйте волнами! Маги, используйте заклинания с останавливающим действием!

В чрезвычайных ситуациях Игроки Гильдии Гермес собирали свою волю в кулак. Каждый командующий отдавал приказы своим войскам и спокойно следил за их выполнением.

Дальние атаки вот-вот должны были начаться, поскольку

море из игроков стремительно приближалось. Волна людей была похожа на глобальное наводнение. Вода, несущаяся на толстую высокую дамбу.

— Свободный огонь!

Магические атаки хлынули на игроков.

— Уи-и-ик!

— Кек!

После каждой вспышки или взрыва слышались крики умирающих игроков. Там даже начал распространяться яд, и низкоуровневые игроки умирали, будучи не в состоянии вынести его.

Однако большинство игроков продолжало быстро бежать, несмотря на жертвы.

— Мы наконец-то добежали. Стремительный Разрез!

— Концентрация всей мощи в одной точке… Стальная Ярость!

Когда северные игроки набросились на бронированную пехоту Империи Хэйвен, во все стороны полетели искры.

Навыки новичков были заблокированы щитами. Было по-настоящему неразумно считать, что слабые новички смогут прорваться сквозь бронированную пехоту армии Империи Хэйвен.

— Давите изо всех сил!

— Вы не должны нападать. Просто толкайте!

— Аса, аса!

Было неизвестно, кто предложил это изначально, но игроки-новички начали толкать щиты руками. Между новичком и игроком 200-го уровня существовала огромная разница в силе и стойкости. Но, несмотря на это, сотни воинов бронированной пехоты начали отступать назад.

— Отбивайтесь!

Чва-ча-чанг!

Игроки-щитоносцы стали отбиваться и игроки-новички гибли. Это было неизбежно, поскольку они не носили оружия или щитов.

— Не обращайте на них внимания и продолжайте. Это единственное, что мы можем сделать!..

— Боритесь до конца ради блага континента!

Игроки всё дальше теснили формирования бронированной пехоты. Впечатлительные молодые девушки закричали, увидев действия игроков.

— Охо-хо, Королевство Арпен действительно…

— Сёстры, братья! Не теряйте надежды и боритесь!

Нежные сердца женщин чутко улавливали расклад этой войны.

— Доброе и чистое Королевство Арпен борется со злобной

Империей Хэйвен!

В самом деле: высокие налоги и множество запретов Бадырея и Гильдии Гермес сделали жизнь народа очень трудной.

Конечно, они радовались тому, что им позволили продолжать жить, несмотря на их недовольство. Однако они болели за Виида, осуждая злонамеренное вторжение Империи Хэйвен.

Северные игроки высокого уровня начали пробиваться сквозь зазоры в рядах бронированной пехоты.

— Они просто защищаются. Давайте от души развлечёмся!

— Подходите поближе к щитоносцам и сражайтесь без перерыва!

— Люди от 400-го уровня! Прорывайте вражеские ряды! Мы позаботимся об остальном!

Здесь было множество северных игроков, поэтому бронированная пехота несла потери.

— Это плохо.

Лица членов Гильдии Гермес напряглись, поскольку они столкнулись с северными игроками лицом к лицу.

«Они прибывают до сих пор… Столько игроков, пытающихся бороться против нас. Это выглядит едва возможным».

«Мы, должно быть, сотворили множество плохих поступков».

Тем не менее, Гильдия Гермес не думала, что она проиграет. Гильдия Гермес не проиграла даже в жестокой войне на Центральном Континенте. У них не было ни одного момента серьёзного сопротивления.

Но сейчас они столкнулись с контратакой. Независимо от того, скольких они убивали, северные игроки продолжали наступать.

Лучники и маги являлись их основной силой. Пока защита оставалась на месте, они могли атаковать в течение нескольких дней.

Учитывая способности оборонительных войск, Империя Хэйвен обычно побеждала в течение нескольких часов. Таким образом они одерживали блестящие победы.

— Когда половина из них будет убита, остальные разбегутся… Нет лучшей тактики, нежели лобовая атака. Убейте здесь всех людей!

* * *

— Блин, это уже началось.

Ирен прибыла на поле боя вместе со своими товарищами.

Юрин переправила их на один из пиков Дворца Земли.

Равнины были переполнены игроками, бегущими к армии Империи Хэйвен.

— Я пойду первой!

Сурка разбежалась и спрыгнула с утёса.

— Мое тело покажет им настоящее владение кунг-фу!

— Я тоже иду.

Ромуна появилась возле поля битвы.

Она специально выбрала место своего появления в том районе, где смогла бы поразить врагов своей магией. Ее местоположение также учитывало размещение вражеских солдат и направление ветра.

Беллот и Хварен оказались на украшенных ступенях Дворца Земли.

Ирен наслала благословения на игроков в задних рядах поля боя.

Группа рассредоточилась по всему полю боя.

Юрин спросила Зефи, который всё ещё находился рядом с нею.

— Разве ты не собираешься сражаться?

Зефи чуть кивнул.

— Это сражение важно, но ты более ценна для меня. Я хочу охранять тебя.

Слащавые слова!

Он по своему опыту знал, что женщины тают, когда кто-то вызывается защищать их. Он хотел показать Юрин свои разрушительные способности на поле боя.

Юрин покачала головой.

— Моя бабушка говорит мне не доверять мужчинам, которые прячутся за женскую юбку.

— Эм-м.

— Иди и сражайся. Я буду в порядке.

Как художник, Юрин испытывала недостаток в боевых способностях.

Она могла прокачаться подобно Вииду, но у неё не было желания убивать монстров.

Рисование картин могло придать ей сходство с обычными монстрами. Но в этом месте не было никаких монстров, поэтому она не могла спрятаться среди них и получила бы большой урон от армии Империи Хэйвен.

Зефи бесшумно побежал к равнинам.

В действительности, после прибытия на поле битвы, он очень хотел вступить в бой с врагами.

* * *

— Тви-ит.

— Ж-жай-жай-жайк!

Птицы с Острова Лавиас щебетали.

Несмотря на сражение, начавшееся на земле, авианы ещё не присоединились к нему. У авианов была привычка к коллективному принятию решений.

Когда у них были лидер и несколько стратегов, их боевые возможности увеличивались в 2–3 раза. С другой стороны, главная птица могла брать еду первой и запугивать других.

Правитель Лавиаса.

Несмотря на начало войны, Золотая Птица просто сидела на ветке и чистила свои перья.

Один из самых выдающихся воинов в облике орла подлетел к ней. Было трудно сосчитать, сколько авианов NPC следовало за ним.

— Что происходит, тви-ит!

— Куткудах! Мы хотим сражаться.

— Ко-ко-ко-ко!

Независимо от того, насколько раздражёнными были птицы, Золотая Птица даже не шевельнулась.

От недавно зарегистрированных игроков поступали такие же жалобы.

Когда игрок начинал игру за авиана, он мог выбрать одно из множества яиц.

В некоторой степени можно было заранее выбрать разновидность своей птицы. Там были яйца воробьев, уток и даже Громовой птицы. Несколько игроков, родившихся в одно и то же время, становились друзьями и братьями.

Они изучали, как ловить добычу, от своих матерей. Через какое-то время они расправляли крылья и покидали гнездо. Но прежде чем оставить гнездо, им нужно было преодолеть бой со змеями и другие опасности, и только тогда игроки могли начать полноценную игру в Королевской Дороге.

Авианы были настолько популярны, что многие ждали своей очереди выхода из гнезда как минимум месяц.

Население авианов быстро росло. Авианы, родившиеся на Острове Лавиаса, также откладывали яйца, и уровень рождаемости быстро увеличивался.

— Ж-жай-жай-жайк!

— Ох-х-х-х!

— Кар-р! Кар-р-р-р-р!

— Ку-ку-ку. Ку-ку-ку-ку-ку!

Птицы жаловались и становились всё более и более жестокими. Птицы кричали в едином порыве.

Среди авианов были такие виды, как журавли. Но даже они не могли больше терпеть.

Сражение на земле становилось всё ожесточённее, поэтому авианы задавались вопросом, почему они не могут присоединиться к нему. Люди из подразделения Небесной Каши также ждали.

— Почему мы не боремся?

— Если мы продолжим сидеть, сложа крылья в отдалении от битвы, то Империи Хэйвен получит господство над континентом.

Войска Небесной Каши должны были ждать подходящего момента, чтобы внезапно появиться посреди армии Империи Хэйвен. 10 000 храбрых игроков ждали авианов, чтобы присоединиться к ним.

Элитное подразделение, наполненное храбростью и имеющее отличные навыки.

Однако Золотая Птица не позволяла авианам сражаться, ничего им не объясняя. Гнёзда, небо, деревья и земля были заполнены громогласными щебечущими протестами, которые были слышны повсюду!

В это время появился Виид верхом на Виверне-3.

Золотая Птица уселась на правое плечо Виида, будто ждала этого всё это время. На его левом плече находилась Серебряная Птица.

— В-Виид-ним.

— Король!

Торжественный выход, значительно увеличивший моральный дух армии!

Виид мягко сказал.

— Я рад видеть авианов. И человеческие герои тоже здесь.

— …

Захватывающая дух тишина растеклась повсюду.

Авианы начали играть поздно, поэтому среди них почти не было высокоуровневых игроков. Зато все новички знали Виида.

Присутствие Бога Войны Виида, их кумира, было большой честью. Кроме того, некоторые авианы завидовали Вииду.

Виид был Королем Королевства Арпен, но он часто участвовал в приключениях. Во время его квеста на финальную секретную технику ваяния его полёт в качестве колибри был показан по телевидению. Именно поэтому они также выбрали вид колибри.

Их тела было совсем крохотными, но они также могли оказать положительное влияние на бой. Однако они не могли избежать видовых квалификаций.

Авианы должны были выполнять сезонные квесты своего

вида. Эти квесты были довольно сложны, но они давали возможность увеличить их вес, усовершенствовать определенные части тела или даже завести потомство.

Большинство игроков, выбравших вид утки, мечтали об отложении яиц. Они считали, что было бы здорово вырастить утят непосредственно из яиц, а затем плавать с ними по рекам Версальского Континента.

Это было бы не так быстро, как у орков, но если бы они родили пораньше, это дало бы им конкурентное преимущество над другими видами птиц.

— Тви-ит, тви-ит. Мама, это В-Виид-ним.

— Пожалуйста, поставьте автограф на моих крыльях.

Как только появился Виид, птицы начали кричать и махать крыльями. Это была опасная ситуация, подобная прогулке по пляжу, заполненному чайками, неся в руках крекеры из креветок.

Виид не был растерян из-за действий авианов и спокойно продолжил.

— Как Король Королевства Арпен, я благодарю вас.

— Тви-ит!

— Как вы знаете, я создал Королевство Арпен не потому, что я желал стать королём.

— Куткудах!

— Королевство Арпен родилось по счастливому стечению обстоятельств, но я принял его с решительной улыбкой.

Виид изобразил на лице улыбку, которую практиковал всю ночь.

— Отважно путешествуя по северу, я спас людей Моры и развил их деревню. Она стала достойным местом для авантюристов и туристов, пока не превратилась в город. Мои приключения сделали весь Северный Континент местом, пригодным для жизни людей, и они объединились и создали Королевство Арпен.

Это была история, рассказываемая отцами-основателями.

— …?

Авианы впали в ступор при виде Виида, внезапно рассказывающего историю. Ведь они рвались в битву.

Сражение, хорошо видимое с неба, было очень интенсивным. Вспышки света и огня, ветряные штормы, ядовитый туман и сражающиеся солдаты и рыцари.

Естественно, авианы хотели присоединиться к Королевству Арпен в борьбе против Империи Хэйвен. Им было не до Виида, прибывшего сюда, чтобы рассказывать историю.

Но Виид просто смотрел на лица авианов.

Небесный Остров Лавиас. Это был мир авианов. Авианы жили

там свободно и не принадлежали ни одному королевству.

Теперь, когда он стал частью Королевства Арпен, авианы должны были платить налоги и следовать приказам короля. Первоначально у них не было никаких налогов, поэтому подобное условие вызвало серьёзное сопротивление. Они испытывали такое чувство, будто у них отнимают деньги!

Чтобы заставить их принять это условие, он должен был произвести на них хорошее впечатление, как достойный король.

— Королевство Арпен находится в опасности. Я от всего сердца выражаю вам свою благодарность за то, что вы готовы защищать его.

— Ж-жай-жай-жайк!

— Я король, но даже я, к сожалению, не могу предотвратить это вторжение в одиночку. Я работал вместе со всеми, чтобы прийти к нынешнему Королевству Арпен. Это пока что ещё в далеком будущем, но я хочу сделать Королевство Арпен хорошим местом для жизни людей. Сердечное спасибо за вашу помощь.

Чувствовалось, что слова Виида отличаются от его обычного поведения.

Его голос был механическим, словно у второклассника, пытающегося вслух прочитать книгу.

Он поднял моральный дух людей ещё один или два раза.

Во время квеста на постройку пирамиды, он приободрял недовольных людей, давая им кашу из травы.

Несмотря на статус короля, он всё ещё чувствовал себя неловко и застенчиво. Он чувствовал себя политиком на телевидении во время выборов.

«Надеюсь, их сможет одурачить эта бессовестная история. Ух-х, это тяжело. Времени было довольно мало. Если бы только у меня было побольше времени, чтобы закончить свою речь…»

Виида одолевали унылые мысли, когда авианы расправили крылья и выкрикнули.

— Куак! Куак! Куак! Куак!

— Куа-а-ак! Куа-уак!

Авианы были впечатлены! После присоединения к Королевству Арпен они полностью превратились в ярых сторонников Культа Травяной Каши.

Виид заметил это и издал Рёв Льва.

— Будем бороться, чтобы сохранить Королевство Арпен!

Многие птицы сразу взлетели для сражения.

Империя Хэйвен всё ещё разбивала северных игроков магией. Вражеский огонь лился из расположений Империи Хэйвен.

Огонь накрывал игроков, наваливающихся на пехоту Империи Хэйвен.

— Покажем им!

— Это наш шанс отомстить Империи Хэйвен.

И атака с неба началась.

Авианы пикировали с небес на Империю Хэйвен. Некоторые из авиан держали в когтях игроков Небесной Каши, и роняли их посреди армии Империи Хэйвен.

— Уа-а-ак!

Тела игроков приземлялись прямо на магов.

— Куа-аек!

Некоторые из них умирали от заклинаний или от падения с высоты. Выжившие игроки поднимались посреди врагов.

— Позаботьтесь о них должным образом!

— Давайте оторвёмся на полную катушку!

Снижение уровня и мастерства было неизбежно. Однако они преуспевали в снятии с магов некоторых дорогих драгоценностей, которые те носили.

— Не позволяйте им проникать сюда. Цельтесь в небо!

Естественно, Империя Хэйвен ожидала, что авианы вступят в бой. По ним начали бить стрелами и магией.

Всё пространство было покрыто стрелами и магией, поэтому авианы неизбежно падали на землю.

Авианы, использующие полёт для быстрого нападения, потерпели крах.

Был большой штраф от падения с неба, поэтому некоторые из них потеряли способность летать в будущем.

Роль авианов была в том, чтобы суетиться в небе и вызывать на себя атаки противника. Если бы Империя Хэйвен сделала даже небольшую паузу, они бы полетели вниз к магам.

Авианы жертвовали собой подобным образом.

И в бой вступил Хестигер!

Он спрыгнул с утёса Дворца Земли.

— Друг леса, айлютерун!

Хестигер вызвал синего пегаса.

Крылья пегаса раскрылись, и Хестигер полетел к армии Империи Хэйвен. Благословения богов окутывали его красивое тело и лицо, будто ореол.

Бадырей, едущий верхом на лошади Риндулин, не мог выдержать сравнения с Хестигером. С легендарным героем и воином богов, обладающим прекрасным лицом и телом. И у него был ореол.

Мужчины могли чувствовать к нему только чрезвычайную ревность!

— Этот ублюдок! Убить его — моя первоочередная задача!

— Хестигер приближается, сосредоточьте на нём магию.

Гильдия Гермес уделила Хестигеру особое внимание. В отличие от авианов, Хестигер был уже на 1-м рубеже.

Драка: Как это произошло? Разве Хестигер не воин воюющего периода? Каковы же тогда его способности?

Архим: Мы точно не определили силу Хестигера. Не было никакой надобности анализировать его после того, как квест закончился.

Бальбаро: Неужели у нас нет вообще никакой информации? Если бы мы заранее знали, что он не исчезнет, то приняли бы меры по противостоянию ему.

Архим: Повторюсь, что информационная разведка не может знать всё заранее. Невероятно, что Хестигер появился в наше время. Его призвал специальный предмет, умение или квест… Это может быть что угодно.

Пейталод: Это просто предположение, но вероятно Хестигер и является причиной того, почему Виид не выходил из Дворца Земли в течение нескольких дней.

Архим: В лучшем случае, это может быть лишь временное явление. Так или иначе, позже мы попытаемся собрать любую доступную информацию о Хестигере, но прямо сейчас он идёт крушить ряды Империи Хэйвен.

Хестигер появился очень внезапно, поэтому информационный чат Гильдии Гермес был завален вопросами.

Появилось множество вопросов о способностях Хестигера.

Империя Хэйвен направила магические атаки на Хестигера, летящего верхом на пегасе.

— Поразите его молниями!

— Сокрушительная Взрывная Вспышка!

— Лёд, Разрушающий Плоть!

На 1–2 этапах сражения использовались обычные магические заклинания, но теперь начали использоваться заклинания среднего уровня, потребляющие много маны.

— Эта магия была подготовлена заранее… Первоначально она предназначалась Вииду.

— Хорошо.

Маги Гильдии Гермес читали заклинания, выбирая приоритетной целью Хестигера. Он был воином с врождённой близостью к огню, поэтому на нём сосредоточили ледяную магию.

— Проклятие Ледяных Духов!

— Влажная Заморозка!

— Ледяная Статуя!

Заклинание закружилось в воздухе и сформировалось в

ледяную статую высотой более 30 метров. Она упала на землю и разлетелась на части, превращая всё в радиусе 100 метров в лёд.

Новая волна магической битвы!

Скульптура разлетелась на тысячи ледяных осколков, которые на высокой скорости понеслись к Хестигеру. Магические атаки помчались к Хестигеру со всех направлений с неба и с земли.

Всеобщая атака Гильдии Гермес!

— А-а-а-а, теперь я уверен, что это смерть!

— Наше время заканчивается!

Северные игроки бросались на землю. Магия, пролетающая в 50 метрах над землёй, замораживала всё на своём пути.

— Несмотря на летающего пегаса, он не сможет избежать этой атаки.

Маги Гильдии Гермес наблюдали с торжествующей улыбкой. Они мечтали увидеть Хестигера, разбитого льдом. Даже сами маги не смогли бы устоять перед летящей к нему магией.

Хестигер вытащил свой ятаган и сильно взмахнул им в воздухе.

— Клинок Деградации!

Огонь хлынул из него и начал разбивать лёд.

Куо-о-о-о-ох!

Было слышно, как ледяные осколки летят во всех направлениях от вихря огня. Это потребовало времени, но, в конечном счёте, ледяные осколки всё-таки прорвались сквозь огонь.

Игроки Гильдии Гермес начали торжествовать.

— Отлично!

— Точно! Это конец!

Хестигера нигде не было видно, поэтому северные игроки заволновались. Но это беспокойство было напрасным.

Ледяные осколки были растоплены огнём. А всё что осталось, Хестигер разбил своим оружием.

> Ваше заклинание было разрушено.
>
> Мана была потрачена впустую, поэтому вы получаете большой штраф.
>
> Вы теряете 32,8 % маны.
>
> Характеристика Мудрости временно снижается на 14 %.

— Угх!

— Н-невероятно.

Тела игроков, участвующих в магическом заклинании, пошатнулись. Заклинание было грубо разрушено, поэтому это

плохо сказалось на них.

Хотя старшим магам был нанесён ментальный удар, они всё ещё могли использовать магию. Даже полностью замороженные игроки начали таять от огня, распространяемого Хестигером.

Они могли ощутить его силу даже по тому, как он ответил на их атакующее умение.

Хестигер издал древний клич.

— Продолжайте наступать! Не колеблитесь перед врагом ни мгновения!

Умение, связанное с голосом.

Это была техника, которую довольно часто использовал Виид во время управления пустыней.

Крик храброго воина пронёсся по полю боя. У тех, кто слышал древний клич, значительно возрастала устойчивость и физические способности.

— Вперёд!

— Ох, да!

Северные игроки в безумстве бросились в атаку. Они были счастливы, даже когда вокруг умирали их товарищи.

Их мысли были поглощены желанием защитить север. Они не могли просто расслабиться и ничего не делать для остановки вторжения.

Даже смутная надежда заставляла их вступать в бой с Империей Хэйвен. Северные игроки жертвовали собой благодаря появлению могущественного воина.

* * *

— Кажется, что мы немного опаздываем.

— Мы приехали сюда не для того, чтобы заниматься исследованиями… Мы должны добраться с полным здоровьем.

— Но эта война опасна. Есть много возможностей потерять голову. Хм-м.

— Из наблюдений я понял, что на поле боя действительно имеется много преимуществ. Особенно, когда воюешь против Гильдии Гермес.

— Но теперь у нас есть возможность поквитаться с этими парнями. Гильдия Гермес и Центральный Континент — это ещё не весь мир.

Северные игроки были не единственными, кто ненавидел Империю Хэйвен.

Игроки с Центрального Континента приехали на север, чтобы насладиться войной. Некоторые из них сразу прибыли во Дворец

Земли, в то время как другие крались позади армии Империи Хэйвен.

— Я боюсь последствий… Как после этого мы будем жить на враждебном Центральном Континенте?

— Будет гораздо хуже, если ты вернёшься обратно. Ты должен просто остаться на севере.

— Это имеет смысл. Север может остановить Империю Хэйвен.

— А что насчёт твоих друзей и родственников, оставшихся там?

— Они все переберутся на север!

— Тогда давайте сделаем это!

* * *

Первый Меч шёл вперёд, в то время как его изодранный, да так и не заштопанный плащ, развевался позади него.

— Сегодня мы сможем от души побороться.

— Это наш шанс победить их, Учитель-ним.

Ряды учеников шагали за ним.

— Это честь для мужчины. Мы должны жить в бою. Вы согласны со мной?

— Мы согласны, Учитель-ним!

Первый Меч и его ученики стиснули зубы. Они попали в ловушку в Замке Пато и были уничтожены войсками Империи Хэйвен.

Это рассердило их, но их сердца были наполнены предвкушением и волнением каждый раз, когда они думали об этом.

Смерть в сражении с более сильным противником давала наилучший опыт.

«В прошлый раз я боролся с полной отдачей, у меня было сломано 7 рёбер, а мои руки были покрыты синяками, но это было интересно».

«В этом сражение можно полностью отдаться чувствам».

Слюна заполнила их рты, а их мышцы задёргались. Состояние накануне предстоящего боя.

Первый Меч и ученики ждали сегодняшнего дня.

— Подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий отныне распущено. Это плохое название, которое нам не подходит.

— Да, Учитель-ним!

— Теперь мы Рыцари Муксабаля[3].

— Муксабаль — это кажется замечательным.

— Как и ожидалось у Учителя-нима, у него великий талант к придумыванию названий.

— Если у меня когда-нибудь будет ребёнок, я хочу, чтобы вы дали ему имя!

100-й Меч, обладающий хорошим зрением благодаря стрельбе из лука, громко закричал.

— Кажется, мы можем начинать!

— В самом деле? Тогда вперёд!

Первый Меч и ученики перешли на бег.

Сначала они выжидали подходящего момента, чтобы уменьшить повреждения от магических атак. Но вскоре они поняли, что в этом нет необходимости.

У Империи Хэйвен была огромная армия. И вся их военная мощь была сконцентрирована в одном месте.

Сражение уже шло полным ходом, и северные игроки неслись к армии Империи Хэйвен. Первый Меч и ученики не заботились ни о каком построении.

Они просто смешались с северными игроками и добрались до рядов Империи Хэйвен.

— Меч, Рассекающий Что Угодно!

— Кехеок, эта техника меча…

Бронированные рыцари формировали барьер с помощью своих щитов. Но эта техника меча с лёгкостью прорубила его. Она облегчила прорыв через ряды противника в сражении.

Враги не могли заблокировать её, поэтому атаки просто проходили через их броню. Многие бронированные солдаты были убиты в течение несколько вздохов.

— Цепная Волна Мечей!

200-й Меч использовал новую технику. Это была техника меча, которую он создал сам.

Неосязаемая аура прошла сквозь противника, а затем сквозь следующего, прямо за первым.

Песеок! Т-так! Кунг! Уду-дук! Куажи-жик!

В итоге волна прошла сразу сквозь 14 человек.

— Ху-ху-ху-ху, убивать 1 человека — хорошо, но уничтожать многих — ещё лучше.

420-й Меч имел высокий уровень.

Он пользовался всеми преимуществами Королевской Дороги.

— Я силен. Эта игра отличается от реальности, но моя сила подстраивается под законы этого мира.

Он был одним из образованных учеников. Получив аттестат о неполном среднем образовании, он пошёл учиться в старшую школу. Он получил доступ к владению мечом сразу после окончания старшей школы.

Он думал о совершенствовании своего тела.

— Я стал более сильным в Королевской Дороге.

Борьба с монстрами, прохождение квестов и получение наград. Его Слава возросла после участия в различных событиях.

420-й Меч упорно прокачивал свои навыки и достиг 450-го уровня. У него был характер, заставляющий его упорно двигаться к вершинам.

— Я стану лучшим в Королевской Дороге. Я поймаю дракона.

Первый Меч, инструкторы и ученики ворвались в ряды Империи Хэйвен.

— Линия обороны была прорвана! Маги, поторопитесь и защитите то место!

— Рыцари! Рыцари, идите и перехватите их!

Первый Меч и ученики даже не глядели на лучников и магов. До них было нелегко добраться, поэтому они не хотели впустую тратить время, когда можно с удовольствием побороться с мечниками.

— Второй Меч, здесь собралась куча риса.

— Да, мы можем сражаться от души и умереть.

— Это будет честь для воина. Давайте не будем волноваться о результатах войны и просто убьём по 1000 человек каждый.

— Никаких проблем!

Мечи, копья, ножи, топоры и луки.

Они владели любым видом оружия.

Эффективность длинного копья на поле битвы была превосходна. Однако топор также имел преимущества, разрубая доспехи врагов.

— Убейте их всех!

— Потрясающе! Тут прямо как на детской площадке!

— Давайте играть!

Ученики вооружились всеми видами оружия и понеслись сквозь вражеские построения.

Гильдия Гермес не имела никакой возможности заблокировать все их атаки.

* * *

— Что ж, сражение проходит гладко.

Виид наблюдал за ходом сражения, сидя на Виверне-3, парящей в небе.

— Я тоже хочу бороться… Но сейчас это было бы неправильно.

Прямо сейчас северным игрокам он казался богом. Он должен

был вступить в бой, когда сражение станет менее благоприятным.

Он видел сквозь облака всё поле битвы как на ладони.

Конечно, отсюда было невозможно различить конкретных людей, можно было лишь разглядеть цвета их доспехов.

У армии Империи Хэйвен было больше единства. Их армия была сплочённой и направляла огненные атаки на огромную массу северных игроков.

Один солдат Империи Хэйвен мог убить минимум двадцать человек.

— Это только начало. Хестигер должен работать упорнее!

В настоящее время Хестигер приближался к построениям Империи Хэйвен. Каждый взмах его ятагана должен был истребить 100–200 человек одновременно. Достаточно было одного его взгляда, чтобы бронированная пехота врага разбегалась перед ним.

Поэтому северные игроки следовали позади него. Высокоуровневые игроки с хорошей боевой интуицией быстро сообразили, что к чему. Хестигер был сильным лидером на поле битвы, и они шли по дороге, которую он расчищал.

Позади него собралось как минимум несколько десятков тысяч человек! Среди северных игроков имелись толковые люди со своими собственными навыками.

Однако волнения были только в небольшой части армии Империи Хэйвен.

Несмотря на выдающееся лидерство и способности Хестигера, он не мог победить Империю Хэйвен в одиночку.

Если бы все воины армии Красных Кинжалов присутствовали здесь, то Империя Хэйвен была бы вынуждена переселиться на острова.

— Я надеюсь, что он получает значительное количество ударов по лицу. Проблема в том, что его одного недостаточно.

Империя Хэйвен привела на север 7 корпусов общей численностью в 2,1 миллиона воинов. И из них 5 корпусов численностью в 1,5 миллиона воинов принимали участие в этом сражении.

Часть их армии находилась около Крепости Варго, чтобы блокировать орков. Армия вторжения была собрана из разных людей, поскольку в неё входили солдаты со всего Центрального Континента.

Если бы военнопленные из побеждённых королевств были казнены, то это могло повлечь за собой появление мятежников.

С точки зрения Гильдии Гермес это было не таким уж плохим выходом. Борьба с мятежниками могла предоставить боевой опыт и увеличить общественные достижения.

Однако из-за того, что Империя Хэйвен захватывала множество земель, она могла столкнуться с мятежами по всем направлениям.

Поэтому некоторые войска, собранные из бывших военнопленных, послали для удержания областей севера, которые уже были захвачены.

Виид смог примерно предположить будущую стратегию Гильдии Гермес.

— После Дворца Земли они займутся полным уничтожением Моры и Крепости Варго… Тогда они разбредутся по всему северу и будут уничтожать абсолютно всё.

Это была эффективная военная стратегия. И её было бы трудно предотвратить, как только она наберёт обороты. Крепость Варго и Дворец Земли. Если бы диверсионные атаки были успешны, север не смог бы сопротивляться.

— У меня есть возможность для контратаки, но… Будет труднее, если я упущу возможность нанести им урон около Дворца Земли.

Даже при том, что у северных игроков была большая верность северу, было неизвестно, что произойдёт, если они потерпят разгромное поражение.

Если Дворец Земли, Крепость Варго и, в конечном счёте, Мора, будут разрушены, то воля севера будет сломлена.

Северные игроки ничего не смогут сделать и попадут в рабство. А далее армия Империи Хэйвен пройдёт и через другие города Королевства Арпен.

Нынешняя 2,1-миллионная армия может раздробиться по отрядам в 50 000–100 000 человек. Даже если после этого все северные игроки будут сопротивляться, будет невозможно предотвратить разрушения от всех войск, рассредоточившихся одновременно.

Более половины севера будет завоевано уже спустя 1–2 недели, и, в конечном счёте, сдастся армии Империи Хэйвен.

Если Дворец Земли и Мора будут разрушены, война будет окончена. Даже северные игроки оставят борьбу. Независимо от того, сколько усилий они приложат, будет трудно подняться из полной безнадежности.

Информационная разведка и оборонительные войска Гильдии Гермес будут оказывать поддержку поблизости. После этого, окружённые со всех сторон северные игроки станут походить на кроликов на рынке.

Империя Хэйвен после этого захватит весь континент, поэтому сопротивление севера не будет иметь значения.

После разрушения Дворца Земли и Моры, верность

Королевству Арпен будет многократно уменьшена.

Власть Королевства Арпен будет подорвана и налоговые поступления значительно снизятся.

Это был последний шанс кардинально изменить ситуацию!

— Если я не хочу потерять север, я должен нанести урон этим парням.

Он страдал от головной боли во время повышения цен на электричество и еду.

— Определенно, лучше жить простой жизнью. Всё это жутко утомляет.

Было трудно размышлять о стратегии по отражению захватчиков. Это отличалось от успешного выполнения приключений.

— В любом случае, я работаю с душой. Я должен устроить на поле битвы хаос, чтобы развалить формирования Империи Хэйвен.

Виид начал создавать скульптуру, сидя прямо на Виверне-3.

Сила Ваяния Великого Природного Бедствия зависела от Близости к Природе, характеристики Искусства и других параметров.

Операция по созданию великого бедствия!

> Большая Черепаха
>
> Скульптура, напоминающая формой черепаху.
>
> Скульптура создана с невероятно высоким профессиональным мастерством, но голова и панцирь вырезаны очень просто. Любой, кто хорошо присмотрится к этому произведению, увидит в нём черепаху.
>
> Художественная ценность: 13

Скульптура, созданная только сегодня!

9-й продвинутый уровень ваяния, 9-й продвинутый уровень ремесла.

Виид постоянно повышал свою характеристику Искусства во время странствий по континенту.

— Мастерство — это хорошо. Самое главное сейчас — это количество.

Виид неистово создавал скульптуры существ, живущих в воде. После того, как была закончена черепаха, к ней присоединились различные виды рыб и угрей.

По-настоящему противные рыбы, которых трудно найти в аквариуме. Скульптура морского окуня, имеющего ужасные остроконечные плавники и острые зубы, как у пираньи.

— Действительно творческая работа.

Даже те, кому нравится его есть, убежали бы в страхе. Наиболее тонкие детали были опущены, чтобы создавать скульптуры как можно быстрее.

— Что я должен создать теперь? Крокодила или гольца[4]. Я даже не знаю. Ну, пусть будет пресноводная рыба.

Можно было без преувеличения сказать, что он импровизировал в создании скульптур, и именно поэтому они получались настолько быстро.

Он в общих чертах создал рыбу, живущую в глубоком море, и поэтому неведомую людям. Иногда он делал скульптуры красивых русалок. Массовое производство, по скорости не уступающее высокопроизводительной машине.

Нож Скульптора небрежно двигался, и вскоре появлялась очередная фигурка водного существа.

— Ваяние Облаков!

> Вы использовали Ваяние Облаков.
>
> В зависимости от Вашей Близости к Природе сформируются облака.
>
> Были созданы дождевые облака.
>
> Дождевые облака начали распространяться по небу.

К сожалению, ни один игрок, втянутый в сражение, не осознал изменения в небесах.

Честно говоря, свойства скульптур облаков были такими, что их было трудно заметить. Густые облака начали заполнять небо, и вскоре пошёл дождь.

Чудо ваяния природы!

Этого было недостаточно, чтобы накрыть всё поле битвы, но дождь отменил некоторые используемые заклинания огня.

Маги на земле быстро переключились на магию, основывающуюся на воде. Элементная магия зависела от окружающей среды, поэтому это был правильный выбор.

Магия огня была огромным препятствием для продвижения северных игроков. Падающий дождь помог северным игрокам преодолеть зону магической смерти.

Близость Виида к Природе была высока, поэтому он мог создать продолжительный дождь.

С помощью него он создал выдающееся произведение «Влажная Земля» на севере, а также сотворил чудо в пустыне.

Земля пропиталась дождём.

— Ля-ля-ля!

Виид напевал во время создания скульптур.

— Неужели в данный момент я нахожусь в по-настоящему хорошем настроении?

Это было счастливое время в его жизни.

Если кузен с трудом купил землю, а после этого она резко подешевела, или если друг, гордо хвастающийся новым автомобилем, разбивал его… Ему было очень приятно, когда происходило нечто подобное, поэтому напевание выходило само собой.

Мастерство ваяния увеличилось.

В скором времени он создал более 200 скульптур.

Виид закончил создавать необходимое количество скульптур, но облака распространились ещё недостаточно хорошо. Его уровень Ваяния Облаков был довольно высок, поэтому были сформированы чёрные тучи и пошёл настоящий ливень.

Куару-ру-рунг!

Курунг-куа-куа-куанг!

Тучи накрыли собой всю область, и в некоторых местах возникал гром и молнии. На земле всё ещё продолжалась жестокая борьба, но там наконец-то начали замечать перемену погоды.

Ясный солнечный день внезапно превратился в ненастье с тёмными облаками и ливнем!

Игроки Гильдии Гермес ненавидели дождь.

— Ситуация становится тяжёлой. Дождь уменьшит эффективность магических атак и поспособствует более быстрому снижению выносливости у солдат.

— Следует иметь в виду, что в длительном сражении солдаты нуждаются в отдыхе. Мы должны чаще менять войска.

— Я всё ещё обеспокоен. На такой почве передвижение рыцарей станет рискованным.

Земля размякла, впитав в себя дождевую воду, и сделалась тяжелее для передвижения сражающихся солдат. Командующие Империи Хэйвен предупредили игроков быть более аккуратными.

С другой стороны, северные игроки также должны были заботиться о своих телах. Авианы испытывали большие затруднения при разведывательных полётах.

Но облака продолжали становиться всё более густыми, и падало всё больше дождя. Благодаря широким равнинам, дождь не был особым препятствием в сражении. Но они начали понимать, что это довольно необычно.

— Так или иначе, я чувствую, что этот дождь искусственный…

— Существует только 3 мага, которые могут управлять погодой в глобальном масштабе. И мы всегда следим за лучшими магами. Ни один из них не находится на севере. Тем более им

было бы трудно сотворить подобное без большого количества специальных материалов.

Сначала подозрения появились у игроков Гильдии Гермес, а затем за ними последовали и северные игроки.

Те, кто принимал участие в строительстве Дворца Земли, изучили местный климат досконально. Погода здесь была практически всегда солнечной. Однако не было и засухи, поскольку выпадало достаточно осадков, чтобы напитать землю. Через равнины протекала река, и повсюду бродили животные, делая это место прекрасным для любования.

Богиня Фрея благословила север, поэтому сейчас был первый раз, когда он видели подобное ненастье.

— Этого достаточно.

Виид посмотрел вниз на землю, создав достаточное количество облаков.

Обширная область, включающая Дворец Земли, была затронута ливнем. Иногда случались гром и молнии, но это был не тот уровень, который можно было назвать стихийным бедствием.

Люди всё ещё энергично боролись под дождём. Сражение уже началось и не могло остановиться из-за какого-то дождя.

— Сильный ливень значительно увеличит эффективность умения, но… Я не должен этим сильно увлекаться.

Виид вытащил скульптуру.

Прекрасная скульптура!

> Мороз и Цунами.
>
> Скульптура уникального природного явления.
>
> Земля, покрытая толстым слоем льда.
>
> Скульптура, которая изображает появление высокого и могучего цунами. Эта работа ярко передаёт подавляющий страх перед природным катаклизмом.
>
> Художественная ценность: 1203.
>
> Специальные свойства: Снижает дождь на 34 %.
>
> Есть большая вероятность того, что монстры разбегутся.

Он использовал ваяние бедствия именно сейчас по определённой причине.

Ваяние Великого Природного Бедствия.

С неба можно было увидеть множество людей, увязнувших в сражении. Империя Хэйвен и жители Королевства Арпен смешались между собой.

Однако если бы он не использовал умение именно сейчас, Империя Хэйвен могла бы избежать бедствия.

— Такова жизнь. Я должен сделать это. Ваяние Великого Природного Бедствия!

Вы использовали Ваяние Великого Природного Бедствия.

20 очков Искусства потеряны навсегда.

20 000 здоровья и маны было израсходовано.

Все характеристики временно снижаются на 15 % в течение 3 дней.

Близость к природе упала.

Ваяние Великого Природного Бедствия может применяться только один раз в день.

Во время призыва великого бедствия слава или бесчестие могут увеличиться в зависимости от причинённого ущерба.

Можно умереть во время катастрофы, поэтому будьте осторожны.

Прекрасная скульптура разлетелась на миллионы осколков льда и воды. После различных приключений Виид имел 3300 очков Искусства и 1829 очков Близости к Природе.

Началось стихийное бедствие, которое нельзя было проигнорировать. Тёмные тучи и проливной дождь только увеличили силу бедствия.

Дзынь!

Богиня Фрея предоставила вам благословение.

Фрея верит, что вы не сделаете ничего плохо, основываясь на ваших предыдущих приключениях и высокой характеристике Веры.

После того, как она увидела, что вы спасаете мир в могущественном приключении, она решила оказать вам поддержку.

Благодаря благословению богини, сила Ваяния Великого Природного Бедствия увеличилась на 89 %.

— Ох-х-х-х!

Благословение Богини Фреи!

Он поддерживал хорошие отношения с богиней и получал от этого значительные выгоды.

— Но, кажется, теперь мощь бедствия стала чересчур сильна. Моя близость к природе существенно повысилась после Квеста на Мастера… И здесь собралось слишком много людей. Столько людей Версальского Континента собрано в одном месте.

Виида притих на несколько секунд.

— Ху-ху-ху-ху, скоро я увижу результаты. В любом случае, я не буду сожалеть об этом. Я уже принял решение, так что я должен просто продолжать жить своей жизнью.

Он великолепно оправдывал свои действия.

Было абсурдно обвинять себя в несчастном случае. Мир состоял из бесконечных превратностей судьбы.

— Виверна-3, что ты думаешь?

— Кхе-хе-хе-хе кха-ха-ха-ха!

Виверна-3 была очень сообразительной. Виверна-3 была необычайно хитра и умна для той, кто был сделан из камня.

— Моя единственная цель состоит в том, чтобы слушаться ваших приказов, Хозяин!

Виверна-3 с нетерпением ждала зрелища, которое должно было произойти в ближайшем будущем.

Глава 4. Лобовая Атака

— Му-у-у-у-у, как трудно жить в сегодняшнем долгом сражении.

— Гол, гол, гол, я думаю, в этом виновата наша встреча с неправильным хозяином.

Оживлённые скульптуры!

Виверна-3, другие виверны, Ледяной Дракон, Имуги, Феникс, Золотой Человек, Королевская Гидра и прочие!

47 оживлённых скульптур из Джиголаса также были здесь, поэтому в общей сложности здесь находилось более 50-ти оживлённых скульптур.

Бахаморг, являющийся основной скульптурой Гейхара фон Арпена, посмотрел на небо.

— Дождь… Это плохой знак.

Бахаморг, обладающий мощной шеей и плечами, имел 550-й уровень и являлся одним из сильнейших воинов. Он очень долгое время поднимал свой уровень с помощью охоты.

В этот момент Королевская Гидра громко взревела.

Кору-ру-ру-рук.

— Я голодна.

— Мой живот пуст.

— Глупая тварь. Все мы чувствуем один и тот же голод. Но в любом случае, я была бы не прочь поесть.

Ссора между головами Королевской Гидры продолжалась.

— Это всё из-за тебя. Если бы ты жрала немного меньше…

— Я считаю, что это как раз ты виновата. Так или иначе, у меня имеется к тебе много претензий.

Размножение для Королевской Гидры было бы гораздо труднее, чем прохождение верблюда сквозь игольное ушко. 9 голов встретились бы с ещё 9-ю головами.

Головы ссорились бы между собой и даже с головами противоположного пола. 9 голов вызвали бы такой переполох со второй Королевской Гидрой, что поиск любви походил бы на доставание звезды с неба!

Из-за этого Королевской Гидре было предначертано всю жизнь оставаться одной.

* * *

— Куак!

— Подразделение Каши из Курицы, атакуйте со всей

возможной отдачей!

— Хи-хи-хи-хи-хи-хи, я уже убил двух человек. Я реально талантлив в нанесениях ударов исподтишка… кеок! Нет. Невероятно… Ох-х, я кое-как выжил. Я так же удачлив, как главный герой сериала… Куа-аек!

— Дерзкие новички. Независимо от того, сколько вас здесь, вы всё равно не сможете уничтожить Гильдию Гермес!

— Подходите, жалкие новички. Это 3-я техника меча Мастера-мечника Хекарта. Вы должны испытывать гордость, умирая от неё!

Северные игроки и армия Империи Хэйвен отчаянно сражались. Игроки, пережившие стрелы и магию, бежали к армии Империи Хэйвен.

Те, кто наталкивался на пехоту, подверглись нападению и вскоре умирали. Формирование Империи Хэйвен было сильно тем, что в нём практически не было промежутков для прорыва.

Но, несмотря на это, они продолжали безоглядно нападать. Задние игроки продолжали давить.

— Кажется, строй был прорван. Маги, сконцентрируйте свои огненные заклинания на 23-й восточной зоне!

— Продолжаем держаться, и давайте попробуем продвинуться чуть дальше!

— Мы сможем это.

Более половины войск Центрального Континента и северных игроков находились в прямом столкновении.

Северные игроки накатывались настолько быстро, что игроки Гильдии Гермес не успевали реагировать на каждое изменение обстановки.

Сильная магия имела свои недостатки. Колоссальные взрывы вызывали вспышки, из-за которых радиус обзора уменьшался.

Люди продолжали выбираться из зоны магической смерти, поэтому войсками было трудно командовать.

Определить способности каждого отдельного северного игрока было невозможно.

За исключением нескольких подразделений, Культ Травяной Каши не был разделен по профессиям и уровням. Они также не знали, кто управляет каждый подразделением.

Конечно, те и не надеялись, что смогут выжить.

Зона магической смерти обладала неограниченной мощью на поле боя. Из-за этого, не могло быть никакой тактики кроме управления непосредственно по ходу действия.

Но войска Империи Хэйвен приспособились к скорости северных игроков.

Как ни странно, эта война отличалась от организованной

войны, к которой так привыкла Империя Хэйвен. Поэтому командующим приходилось импровизировать.

С другой стороны, северные игроки были неопытны в войне, поэтому их действия отличались от тех, к которым привыкли игроки Центрального Континента.

— Невозможно победить, убегая. И даже если у тебя действительно будут защитные заклинания, они будут быстро разрушены… Вместо этого я увеличу твою скорость передвижения с помощью благословения двенадцати шагов волка.

— Это замечательно. Если я быстро умру, то смогу поесть жареного цыплёнка и выпить пиво, смотря телевизор, поэтому спасибо.

— Рыцари! Все верховые рыцари подойдите ко мне. Когда я отдам приказ, следуйте по тому пути. Набираю 2000 человек!

— Лучники, ко мне. Я математически проанализировал частоту магических атак врага. Я уверен, что мои расчёты точны на 82 %. Есть шанс, что вы успеете выпустить до 7 стрел, как только войдёте на дистанцию выстрела.

— О, среди северных игроков имеются блестящие умы. Вас показывали по телевидению, как математического гения?

— Нет, я студент 3-го курса.

— …

Игроки активно искали верную тактику и находили способы преодолевать себя. Это не играло главной роли в войне, но зато помогало нанести больший ущерб солдатам Империи Хэйвен.

— Ох-х-х-х, мне по-настоящему холодно.

— Внезапно стало слишком холодно.

В тот момент игроки думали, что чувствуют холод из-за дождя. В центре армии Империи Хэйвен также почувствовали резкий холод.

— Дождь действительно может сделаться холодным до этой степени? Я знаю, что в прошлом Северный Континент был одним из самых холодных мест на Версальском Континенте.

— Империя Хэйвен использует ледяную магию? Погода изменилась так внезапно.

Та-да-да-да-да-да-док!

Игроки низкого уровня, не имеющие сопротивления морозу, услышали, как стучат их зубы.

> Вы испытываете серьёзный холод.
> Физические способности тела уменьшены на 12 %.
> Сытость снижается на 42 % быстрее.
> Чтобы преодолеть холод, рекомендуется надеть толстую одежду и разжечь костёр.

Вам может стать очень плохо, если вы будете испытывать серьёзный холод в течение длительного времени.

— Это действительно ледяное заклинание?

Доспехи и шлемы начали покрываться инеем. Дождь быстро понижал температуру тела. Из-за этого игрокам было намного труднее нападать на врага.

— Грязные ублюдки из Гильдии Гермес! Они призвали заклинание широкого радиуса действия!

Это было смертельно для беспорядочно сражающихся игроков-новичков.

Куи-и-ик!

Перья авианов промокли от дождя, и они были вынуждены вернуться на Лавиас. У авианов был высокий уровень, но холодный и сильный ливень сделал их тяжёлыми для полётов.

Однако для Империи Хэйвен ситуация была не лучше.

Мощные по силе атаки воинов снизились из-за проливного дождя. Дальность поражения стрелами и магией уменьшилась. Холод негативно действовал на сражающихся солдат.

Прошло некоторое время и северные игроки начали умирать от обморожения, в то время как армия Империи Хэйвен продолжала двигаться вперёд.

Солдаты и рыцари достали плащи. Они могли в некоторой степени согревать. Но с течением времени их температура тела продолжала понижаться. Их тела стали быстро утомляться.

— Используйте заклинания для защиты и повышения температуры тела солдат.

— Это невозможно. Магические атаки должны продолжаться даже во время дождя. Иначе те парни будут скапливаться здесь!

— Посмотри внимательней. Прямо сейчас мы блокируем тех парней. Солдаты не умрут.

— Если мы хоть на миг остановим магические атаки, то сюда доберётся огромное количество врагов. И мы не сможем за это время наделить сопротивлением холоду достаточное количество солдат!

Командующие и маги были заняты спором. Командующие Империи Хэйвен хотели, чтобы маги продолжали атаковать врагов.

Однако температура падала невероятными темпами.

Буквально только что с неба начал падать пушистый снег, а уже спустя 2 минуты он превратился в острые льдинки. Лютые порывы холодного ветра безжалостно обрушились на солдат.

Кутанг-танг-танг!

Солдат сдувало и тащило по ледяной земле целыми группами. Они скользили 10 метров перед тем, как остановиться.

Игроки Гильдии Гермес были растеряны и ошеломлены.

— Как солдаты могут падать под таким ветром?

— Земля слишком скользкая. Она полностью превратилась в лёд! Температура меняется по всей территории…

После этого цвет лица расслабленных командующих внезапно изменился. Всё больше солдат начинало падать.

— Не идите слишком быстро! Все, оставайтесь в своих местах как можно дольше!

Игроки Гильдии Гермес охотились на высоком уровне, но это был первый раз, когда они столкнулись с подобным явлением.

Дождь, снег и лёд.

Погода в области изменилась настолько быстро, что они не могли стоять.

«Нет, всё-таки у этих изменений есть причина».

Игроки Гильдии Гермес обсуждали это в чате, созданном для командующих от 430-го уровня.

Ремид Микорд: Это природное бедствие! Судя по всему, это ваяние бедствия Виида.

Холсун: Это не единственный вариант. Возможно, это заклинание или что-то другое… И бедствие должно затронуть большую площадь.

Менгкорд: На этот раз, кажется, бедствие вызывает холод. Должно быть, оно заранее было подготовлено для сражения.

Нету: В настоящий момент сражение набирает обороты. И хотя здесь несколько холодно, это не нанесёт нам существенного ущерба.

Халлекер: Не думайте об этом слишком легкомысленно. Мы можем противостоять холоду, но может возникнуть проблема с солдатами. Они потеряют многие свои боевые возможности.

Гиллед: Ледяные маги. Их атаки широкого радиуса действия могут нанести намного больше урона, чем уменьшенные боевые возможности солдат.

Менгкорд: Я соглашусь. Это незначительное препятствие, но мы всё ещё должны опасаться Виида. Холодный воздух может уменьшить выносливость. Как только область полностью покроется льдом, повсюду распространится холод. Тем не менее, холод не наложит больших ограничений на магов.

— Командующий 2-м подразделением Бальбаро. У вас имеются полномочия отдавать приказы наряду с командующим 1-м подразделением Дракой. Используйте чат для прямых приказов вместе с Дракой.

Бальбаро: Командующие, передайте мой приказ всей армии. У нас нет полной информации о бедствии, так что… Гильдия Гермес должна избежать катастрофы, защитив всех игроков гильдии от холода. Подразделения магов должны защитить отмеченные подразделения.

Гильдия Гермес славилась дисциплиной, поэтому все игроки должны были следовать приказам своих командиров без каких-либо возражений.

— Защита Огня!

— Барьер Ветра!

Маги использовали заклинания, чтобы защитить себя, а также отмеченные подразделения.

Количество их маны было ограничено из-за продолжающегося сражения, но они использовали заклинания, чтобы избежать большей части холода.

«Бедствие происходит на широких равнинах».

«Нет никаких сомнений, что бедствие приведёт к некоторым повреждениям. Но, несмотря на это, всё не так уж плохо. Я всё ещё сохраняю свою жизнь. И будет хорошо, если умрёт побольше моих конкурентов».

Несмотря на крупные и мелкие осколки льда, падающие с неба, игроки Гильдии Гермес оставались спокойными.

Маги создали магические щиты.

В сравнении с этим, северные игроки выглядели голыми.

Они умирали от магии и холода, пробиравшего до самых костей. Они имели низкие навыки, поэтому не могли противостоять сильному морозу.

Хорошая новость была в том, что Империя Хэйвен полностью сконцентрировалась на защите, вместо активной борьбы.

Ветер и осколки льда стучали по доспехам и щитам.

— Уа-а-ах-х-х-х-х, как холодно!

— Все, избегайте ударов. Сверху падают острые обломки льда! Очевидно, что это бедствие, вызванное Королём Виидом!

— Это действительно Виид? Это уже слишком. Почему он нападает также и на нас?

Послышались резкие жалобы от игроков, ждущих своей очереди для вступления в бой, а также тех, кто пришёл в последние часы.

Они были готовы защищать Королевство Арпен. Но они не думали, что Виид атакует всю область. Они добросовестно трудились, поэтому, естественно, почувствовали себя преданными им.

Но членам Культа Травяной Каши хорошо промыли мозги.

Они испытывали огромное почтение к Виниду, поэтому пытались думать об этой ситуации максимально положительно.

— Вы все должны раскаяться. Те, кто чувствует негодование к Виниду, имеют демонов в своих сердцах.

— Верьте в это бедствие, даже если нам суждено погибнуть! Травяная Каша!

Это было похоже на то, как будто Виид завербовал их для афер с недвижимостью! Они сокрушали любые серьёзные обвинения в его адрес и препятствовали распространению паники по всему северу.

— Здесь есть хоть кто-нибудь, кто не рискует своей жизнью в нападении? Нет. Мы уже потеряли многих людей из-за этого. И у нас нет никакой возможности выжить. Это прекрасная возможность отдать свою жизнь королевству, поэтому не заботьтесь о своей шее. Это бедствие более невыгодно для Империи Хэйвен.

— Это поле битвы. Убирайтесь отсюда, если вы не хотите рисковать своими шеями. Вас всё равно ждёт смерть!

— Мы — мусор. По крайней мере, именно так говорят о нас игроки Гильдии Гермес. Главное, знайте, что они напрасно тратят время, пытаясь выиграть у мусора.

— Покажите им нашу решимость умереть и идите вперёд. Это бедствие — наша счастливая возможность!

Так или иначе, они решили подставить свои шеи, ведь результат всё равно будет тем же самым. Эта ситуация оказала бы отрицательный эффект на Империю Хэйвен, поэтому они радовались ей.

— Но это точно бедствие, вызванное Виидом? Вы уверены?

— Значит… Если даже Хестигер появился, то Виид, несомненно, где-то здесь.

— Мне хорошо уже просто от осознания этого.

— Сражайтесь, даже если замерзаете до смерти!

Северные игроки помчались ещё быстрее.

— Молочная Каша, вперёд!

— Подразделение Каши из Чёрного Кунжута, покажите им, что наша храбрость не уступает подразделению Поганковой Каши!

— Подразделение Крабовой Каши, наступил сезон для ловли крабов!

— Краб, краб!

— Крабовая Каша, разогревайтесь!

— Ох-х-х-х, восхитительная Крабовая Каша!

Маги переключили заклинания на защиту себя и солдат, поэтому северные игроки просто неслись к ним, подобно стаду.

Все северные игроки в этом сражении преследовали только одну цель.

Остановить вторжение Империи Хэйвен.

Они посвятили себя этому, совершенно не думая о проигрыше. Они также помнили последнюю северную войну.

Развитие Королевства Арпен. Для живущих здесь людей темп развития был настолько высок, что они чувствовали его каждый день.

Каждый раз, когда они посещали город, улицы изменялись, а магазины продавали новые продукты. Даже те, кто не был игроком, могли почувствовать экономическое развитие.

В это время охота в подземельях и путешествия на большие расстояния позволяли им исследовать новые города и деревни с растущим населением.

Принявшие участие в войне могли помочь Королевству Арпен. Они не бросили бы борьбу за своё королевство.

«Королевство Арпен, созданное Королём Виидом, является идеальным местом для жизни».

Они рисковали своими жизнями и боролись все вместе, чтобы защитить его. Северные игроки уже приняли решение и не отступили бы от него.

Они на бегу держали над головами свои щиты, чтобы защититься ото льда и скользили на десятки метров вперёд, падая на землю.

После того, как половина северных игроков была запутана между собой, им было трудно достичь армии противника.

Те, кто наблюдал за этим смехотворным зрелищем, почувствовали что-то горячее, исходящее из их груди.

«Королевство Арпен…»

Люди, бегущие вперёд, производили глубокое впечатление.

— Подразделение Каши из Гольца, что, чёрт возьми, мы делаем?

— Воины подразделения Каши из Кунжута, сейчас не время колебаться. Сотрите их в порошок!

— Подразделение Морковной Каши, для нас наступила возможность произвести впечатление на наших старших братьев из Культа Травяной Каши!

— Морковь!

Сумасшедшая сцена группового подчинения! Однако эта тёплая атмосфера не могла продолжаться долгое время.

Движение бегущих людей внезапно остановилось. Земля заморозилась полностью, и их ноги застряли.

— Я совершенно не могу пошевелиться!

— Угх! Мои ноги превратились в куски льда…

Одни игроки просто стояли на месте и озирались. Другие игроки были сбиты с толку, но также не могли сдвинуться с места, за небольшим исключением тех, у которых были особенно сильные ноги.

Священники и шаманы использовали защитную магию и смогли передвигаться.

— Пожалуйста, помогите мне.

— Сюда!

Близстоящим игрокам помогли разбить лёд, но многие погибли от острых ледяных осколков. Это походило на то, как будто невыносимый холод возвратился на север. Бедствие Виида стало проблемой для слабых новичков.

Жа-жа-жа-жак!

Застывшие тела превращались в лёд.

Доспехи и магическая защита Империи Хэйвен дали им сопротивление быстро понижающейся температуре, но повреждения северных игроков были куда хуже.

— Ку-ху-ху, те идиоты.

— Они полностью застряли. Такие глупые…

— Точно. Теперь это сражение выиграно.

Было несомненно, что это было бедствие Виида. Но вместо поддержки, оно привело к многочисленным смертям среди северных игроков.

Хестигер и его последователи всё ещё в некоторой степени были сильны. Хестигер мог убивать сотни человек каждым взмахом своего меча, и его невозможно было заблокировать. Благодаря силе огня он мог спокойно сражаться на морозе.

Однако это не могло остановить бедствия.

— Понижение температуры, несомненно, сыграло нам на руку.

— У нас будут хорошие воспоминания о завоевании континента.

— Империя Хэйвен снова победила!

Игроки Гильдии Гермес весело болтали.

Гр-р-р-р-рунг!

Сильная дрожь начала исходить от замороженной земли. Она становилась всё более и более ощутимой. Эта дрожь чувствовалась всем телом.

— Неужели из земли выбирается какой-то страшный монстр?

— Нет, эта вибрация похожа на землетрясение, но…

На все вопросы игроков последовал немедленный ответ.

Огромное цунами неслось с востока, от озера в горах. Ваяние Великого Природного Бедствия заставило воду, уровень которой повысился из-за дождя, пронестись по равнинам.

Куа куа-куа-куа-куа-куа!

Скорость приближающегося цунами была пугающей.

— Цунами!

— Цунами на земле… Реальное цунами!

Видимость была плохой из-за льда, падающего с неба.

Как только кто-то сказал слово цунами, новость о нём быстро распространилась. Люди, которые не могли разглядеть цунами, узнали о его приближении.

— Давайте оставаться спокойными. Даже при том, что надвигается цунами… Это просто большая и быстрая волна. Повреждения не будут сильны. Оно не может убить… Уа-а-ах-х-х-х-х!

— Оно яростно надвигается. Нас ждёт уничтожение!

Цунами высотой более 100 метров накрыло Империю Хэйвен. Бронированная пехота была подхвачена цунами и неистово подбрасывалась волнами вперёд и назад.

Цунами мгновенно смело всех игроков, рыцарей и магов. Солдаты ничего не могли поделать с продвижением цунами.

Цунами неслось очень быстро, и игроки и солдаты, даже объединившие свои силы, не могли остановить его!

— Сомкнутый Щит!

Бронированная пехота пыталась использовать свой вес, но это было бесполезно. Даже щиты магов не могли справиться с бедствием.

Драка: Вы точно уверены, что это цунами?

Гиллед: Это точно цунами. Оно приближается ко мне… А-а-а-а-а!

Ремид Микорд: Это бедствие. Очередной грязный приём Бога Войны Виида…

Бальбаро: Оставайтесь спокойными. Цунами обрушится на вас, вас подхватит несколькими большими волнами, но вы не получите больших повреждений. Виид никогда не использовал бедствие два раза за один день.

Ремид Микорд: Вспомните все рассказы о нём. Бог Войны Виид…

Менгкорд: Мы уже знаем об этом бедствии. И мы уже преодолели большинство скрытых уловок Виида.

Куа-а-а-анг!

Погибающие солдаты превращались в серый свет и теряли свои мечи, копья, щиты или доспехи.

Вскоре цунами должно было накрыть всех. Одной мысли об этом было достаточно, чтобы вызвать настоящую панику. Цунами

проносилось по рядам солдат, обмороженных льдом.

— Убегаем. Куо-о-о-ох!

Солдаты бежали от цунами, но всё равно настигались им. Сверхъестественная сила, содержавшаяся в цунами, вызывала панический страх.

Однако его физический урон была не настолько силён.

Цунами сметало солдат, но не убивало их всех. Благодаря высокому уровню членов Гильдии Гермес, многие из них были далеки от смерти.

— Куа-а-а-а-ах… Вращение — это всё?

Послышались недоумённые возгласы изумления. Пораженные цунами были в шоке, когда просто переместились на сотни метров наряду с обломками.

— Судя по всему, это довольно слабое бедствие.

— Я выжил.

Цунами всего лишь протащило их на сотни метров.

Высокое и быстрое цунами спустило воду с гор, но, тем не менее, уровень воды на равнинах не сильно прибавился.

У многих был шок, поскольку они были сметены, но большинство воинов Империи Хэйвен выжили.

Их высокий уровень, доспехи и благословения сыграли значительную роль в уменьшении повреждений. Бедствие Цунами накрыло примерно 2 корпуса Империи Хэйвен. И они были мгновенно смыты.

— Оно было довольно сильным… Их так легко снесло.

— Ну и что, разве многие люди умерли? Умерло всего несколько человек, да и то это произошло из-за давки.

— На Центральном Континенте мы теряем гораздо больше солдат в одном или двух сражениях. Но если мы призовём подкрепление, то их число может быть легко восстановлено.

Игроки Гильдии Гермес думали примерно одинаково.

Однако последствия бедствия продолжали проявляться.

После того, как прошло цунами, температура продолжала падать, и вода, разлитая повсюду, начала замерзать. Это походило на нашествие ледника, от которого тела воинов Империи Хэйвен превращались в лёд.

Кроме того, цунами порезало большое количество солдат ледяными осколками. Свыше 1000 человек были свалены ими с лошадей и уничтожены.

Рыцари NPC торопливо воскликнули.

— Командующий, мы должны поскорее собраться в формирование. Организованная армия превратилась в хаос из-за этого цунами.

Лицо Драки напряглось, и он сказал.

— Это довольно раздражающе. Прежде я считал, что быстро разрушу Дворец Земли. В любом случае, северным игрокам также придётся нелегко сражаться на такой местности.

Командующие прикинули, что они потеряли приблизительно 30 000 — 80 000 воинов.

Они заранее знали, что Виид призовёт бедствие. Войска были распределены по большой территории, поэтому не получили больших повреждений.

Только те, кто находился непосредственно в области действия бедствия, получили урон и умерли.

«Вовлечение Хестигера и бедствия… Виид неплохо всё продумал».

Младшие командующие восхитились им.

Все ожидали, что же он предпримет относительно войны. Но исполнение плана было отдельным разговором.

Северные игроки двигались согласно плану, и бедствие прошло в расчёте на то, чтобы смести только армию Империи Хэйвен.

«Бог Войны Виид, его боевые возможности действительно хороши. Но смехотворны… Несмотря на них, он всё же пожертвовал своими собственными подчинёнными».

«Человек с подобной способностью… Возможно, это связано с его глубоким увлечением скульптурами? Косвенная поддержка в небольшом бою — это превосходно… Но нужно смотреть на реальные потери».

Маги и священники излечивали солдат. Приблизительно 100 000 солдат были ранены, но их повреждения рано или поздно должны были исчезнуть.

— Земля стала скользкой, поэтому враги не смогут нападать. На некоторое время в сражении настанет затишье.

— Передайте войскам. Восстановить раскиданные формирования… Солдатам быстро восстановить свои силы. Рыцарям Гильдии Гермес показать всё, на что они способны. Атаковать тех парней теперь станет тяжелее.

— Перед этим будет хорошо, если мы разберёмся с Хестигером.

Несмотря на бедствие, Хестигер всё ещё продолжал сражаться. Однако количество игроков, следующих за ним, было уменьшено бедствием до половины.

Они быстро умирали под атаками элитных войск Империи Хэйвен. Дальним атакам Империи Хэйвен невозможно было долго противостоять.

Несмотря на это, у Хестигера всё ещё имелась огромная армия в миллион игроков.

— Они безудержны.

— Они — хорошая добыча, подобная Рыцарю Бездны.

Игроки Гильдии Гермес уставились на них жадными глазами. Высокоуровневые игроки привыкли пожинать плоды победы. Если бы они смогли убить Хестигера, они бы получили невероятно большой боевой опыт и награду.

Воины и рыцари следили за Хестигером, в то время как воры активировали скрытность.

Поркал: Нужно уничтожить эту огромную головную боль.

Инстриум: Я считаю точно также.

Банромел: фантастическая добыча. Его называют Воином, Который Спас Мир? Он ничтожество, по сравнению с воинами Империи Хэйвен. Ху-ху-ху.

Командующие 3-м, 4-м и 5-м подразделениями сосредоточились на устранении Хестигера.

Это была возможность получить честь и награду. Алчные люди были полны решимости победить Хестигера и показать всем свою силу.

Тем временем среди северных игроков послышались громкие голоса торговцев, продающих товары. Теми, кто ехал на повозках торговцев, были Манауэ и Гамонг.

— Только сейчас, дешёвая распродажа. Это первый раз, когда торговец говорит правду: я продаю товары по их себестоимости! Обитые железом ботинки всего за 2 серебра! Они не застрянут в крепком льду, и вы сможете продолжать бороться!

— Ездовая собака для быстрого передвижения. Четырехместная ездовая собака, выведенная специально для передвижения по льду, продаётся по невероятной цене — всего 5 золотых. Если вы хотите собаку большого или среднего размера, которая сможет помогать вам в бою, то вы можете купить её за 78 золотых и 98 серебряных монеты! Их свойства различаются, и они, несомненно, будут полезны в сражении. Ездовые собаки имеются в продаже только сегодня. Возмещения затрат или возврат животных — невозможны!

— Обитые железом ботинки!

— Я закажу сразу 300 ботинок!

— Я хочу покататься на ездовой собаке!

Торговцы быстро стали распродавать привезённые товары.

Манауэ управлял караваном повозок с улыбкой на лице.

— На этот раз я получу огромную прибыль.

Конечно, заявление о себестоимости было ложью. Он продавал ботинки за 2 серебра, но их себестоимость была 1

серебро и 60 меди.

Цена была реально дешевой, но у них было крайне низкое качество. Прочность этих кожаных ботинок была такой, что их нельзя было починить.

Массовое производство низкокачественной продукции!

Получение идеи от Виида стоило ему 50 медяков, но этот бизнес имел невероятный успех.

— Совесть торговцев действительно уникальна и бесценна. Даже провернув грандиозную аферу, уже на следующий день мы снова бесперебойно торгуем в Королевской Дороге.

Северные игроки теперь могли сражаться на скользкой почве.

Гав, гав, гав!

И теперь у них были усовершенствованные ездовые собаки! Тысячи ездовых собак неслись прямо на армию Империи Хэйвен.

Бедствие устранило зону магической смерти и рассеяло прочные защитные формирования пехоты. Для северян это был шанс добиться некоторых успехов.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Огромное количество северных игроков снова собралось вместе и помчалось вперёд. Положение Империи Хэйвен никогда ещё не было таким шатким.

— В бой. Тви-ит! Тви-ит! Тви-ит!

Золотая Птица появилась в небе около Лавиаса. Авианы, держащие длинные копья, направились к земле. Они складывали крылья и резко неслись к земле на невероятной скорости. И резко расправляли крылья, подлетая к земле.

— Клан авиан, начинайте нападение на захватчиков!

Птицы одновременно вскричали. И под общий гвалт авианы кинулись с неба в атаку.

Глава 5. Песня Виида

Нападение северных игроков!

Совместно с нападением авианов с неба!

После бедствия расклад на поле боя поменялся.

Количество северных игроков и солдат Империи Хэйвен, попавших под бедствие Виида, превысило 70 000. Беспощадное к врагам массовое убийство.

— Империя Хэйвен слишком сильна. Их нелегко уничтожить внешней средой.

Ситуация не отличалась от того, на что рассчитывал Виид.

У Империи Хэйвен была сильная армия, много раз преодолевавшая смерть. Они достигли значительных побед в трудных сражениях на Центральном Континенте. Тот, кто не преодолевал трудности, не мог узнать вкус победы.

— Северные игроки используют тактику человеческой волны, так как по отдельности их сила нападения слаба.

Им нужна была поддержка, чтобы прорваться к врагам. Северные игроки мечтали устроить резню посреди армии Империи Хэйвен.

Построения Империи Хэйвен разрушились, но они могли восстановить их снова. Бедствие также изменило ландшафт, но маги легко могли растопить лёд.

Поле боя было настолько широко, что поединки происходили во многих областях сразу. Огромное количество солдат Империи Хэйвен всё ещё поддерживало свою обороноспособность.

— Я должен сломить их. Чтобы выиграть… Хм, я думаю, что это будет не очень долгое сражение.

Виид похлопал Виверну-3 по шее.

— Пора поиграть. Так что давай спускаться!

— Куе-е-е-е-ех!

Виверна-3 направилась к земле без каких-либо жалоб.

Бог Войны Виид шёл воевать.

Джай-жай-жайк!

— Взрыв Ледяной Колонны!

— Серия Проникающих Стрел!

— Небесная Липкая Сеть!

Авианы беспорядочно кружились в небе, пытаясь избежать нацеленных в них стрел и заклинаний.

* * *

Тела северных игроков были раскиданы по земле.

— Поднимитесь. Откройте глаза, никогда не спящие призраки. Оживите и отомстите тем, кто вас убил! Поднятие Мертвецов.

Дженни, Отем, Бохрам, Хериан, Грузд, Варенна и Гози!

Это были те, кто участвовал в квесте Бессмертного Легиона.

Они быстро развивались благодаря природе своей профессии и достигли как минимум 400-го уровня. Дженни продолжала много охотиться, и её уровень превысил 460.

Их экипировка была ржавой и в подпалинах, но это была лучшая экипировка для профессии некроманта. Некоторое проклятое оружие и доспехи могли максимально увеличить злобность вызываемой нежити.

Виид постоянно участвовал в квестах, поэтому его уровень всё ещё был в начале 400-го. Он почувствовал бы боль в животе, если бы увидел темп роста этих некромантов!

Появившиеся некроманты использовали на армии Империи Хэйвен заклинание Поднятие Скелетов.

— Те, кто был убит, живите снова!

— Идём вперёд. Я сосредоточусь на вызове скелетов.

— А я создам нескольких Рыцарей Рока, несмотря на то, что количество моих подчинённых из-за этого будет мало.

— Рыцари Рока Дженни-ним. Они определенно будут лучшими Рыцарями Рока.

Некроманты на поле боя. Сила их небольшой группы была сравнима с силой армии.

Конечно, у Империи Хэйвен была самая сильная армия на Версальском Континенте, поэтому некроманты не могли бороться против неё в одиночку. Однако у них было достаточно силы, чтобы поднять несколько тысяч трупов.

У некромантов не было силы в начале боя. Но постепенно там накапливались трупы.

Слабые тела можно было взорвать, а сильные поднять в качестве нежити.

Некроманты севера не испытывали недостатка в воинах.

Кроме того, проклятия некромантов были очень неприятны для священников. У нежити была уникальная способность понижать боевой дух врага, к тому же их способность восставать после разрушения также производила на врагов психологический эффект.

Эта безумная схватка была лучшей возможностью для раскрытия их потенциала.

* * *

— Моё тело зудит от одного только наблюдения за этим боем.

— Хм-м, северяне сражаются довольно хорошо. Но, несмотря на это, им будет сложно полностью склонить ситуацию в свою сторону, верно?

— Кажется, это так. Довольно много людей было собрано в этом месте. Но у них ничего не получится.

Игроки чрезвычайно высокого уровня смотрели на сражение из Дворца Земли.

Если бы они умерли, то потеряли бы многое.

Те, кто ненавидел Гильдию Гермес и любил приключения, перебирались на север.

Из-за высокого уровня их мастерства и боевых навыков они не могли опрометчиво участвовать в сражении.

Многие из них принадлежали к Культу Травяной Каши, но не могли пойти в бой. Однако они были не единственными, кто просто смотрел за сражением.

— Масштаб сражения действительно великолепен. Я не ожидал такого. Здесь творятся такие шикарные боевые заклинания. Масштаб войны таков, что может оказаться на страницах книг по истории Версальской Континента.

— Я хотел бы вступить в бой… Мы можем пойти на передовую.

Тёмные Геймеры наблюдали издалека или из Дворца Земли.

Они лишь смотрели за развитием событий.

Внезапно небо очистилось, и погода прояснилась.

Авианы заполонили небо, и сражение на земле сразу же продолжилось.

Красоту этого зрелища невозможно было передать, даже если бы они записали его на видео.

Тёмные Геймеры надеялись, что Империя Хэйвен будет побеждена. Однако, несмотря на это, среди них практически не было тех, кто рвался бы помочь северным игрокам в сражении.

Их тела были для них слишком ценны.

Если они проиграют и умрут, то их мастерство будет трудно восстановить до прежнего уровня и это займёт довольно много времени. Они делали деньги с помощью охоты и выполнения квестов.

Тёмные Геймеры ранее убили кое-какое количество членов Гильдии Гермес и воинов Империи Хэйвен, но риск в этом сражении был слишком велик.

Однако ни один Тёмный Геймер не посмел покинуть это место независимо от того, насколько это было глупо.

— Кхм, если Империя Хэйвен хоть немного даст слабину…

— Тогда мы станем очень заняты.

* * *

С неба начали доноситься строки песни.

Вода, капающая с низкого потолка и с подоконника.
Холодные сквозняки.
Гром гремит и грохочет.
Дом, трясущийся дом.
У-у джел, джел, джел, джел, у-у, у-у джел, джел, джел.

Пронзительные звуки настигли ушей находящихся внизу людей!

— Ужасный текст, рифма и голос…

— Никто не может сравниться с Богом Войны Виидом в исполнении песен!

Игроки, сражающиеся на земле, начали искать источник этого голоса.

Множество авианов суетилось в небе, но был только один человек, летящий на виверне.

Виид гордо стоял на её спине, держа в руках меч дракона, Красную Звезду! Естественно, чтобы использовать Красную Звезду, он трансформировался в Воина Хаоса.

Однако из-за свойств Воина Хаоса он сильно изменился. Мощные мышцы увеличили его силу, но снизили его ловкость и защиту.

Это тело меньше подходило для основных защитных приёмов!

«Я постоянно беспокоюсь об этом украденном мече. Я очень не хочу, чтобы за ним явился красный дракон».

Дракон, являющийся владельцем Красной Звезды, мог явиться за своим мечом, но Виду ничего не оставалось, кроме как использовать его в крупных сражениях, вроде этого.

Виид завопил, используя Рёв Льва.

Ого, как подмораживает. Все тело дрожит.
Ветер принёс дождь, и я не могу включить электроодеяло.
Включите батареи.
Электричество и газ не работают.
У-у джел, джел, джел, джел, у-у, у-у джел, джел, джел.

Молодежь не понимает. Они так не страдают.

Это предупреждение молодым людям.
Есть сотни жизней, которые страдают.
Где моя миска риса?
У-у джел, джел, джел, джел, у-у, у-у джел, джел, джел.

Посеяв в землю множество семян,
Мне ещё нужно поработать ложкой.
У-у джел, джел, джел, джел, у-у, у-у джел, джел, джел.

Барды на земле пытались понять текст и мелодию ради своей профессиональной гордости.

— Н-нет. Это невозможно.

— Мелодия более сложная, чем в песнях древних рептилоидов. Кажется, что тут вообще нет никакой мелодии.

— Смысл текста. Размышления о социально-бытовых условиях в реальности. Начиная с окружающей среды, физической боли, старости и проблем благосостояния и равенства доходов — всё это в простых и одновременно сложных стихах… а-а-а-а!

Песня Виида становилась всё более сложной по мере того, как её слушали!

И барды стали подпевать!

— У-у джел, джел, джел, джел, у-у, у-у джел, джел, джел!

Они подпевали, не зная значение песни.

Северные игроки запели хором в едином порыве.

— У-у джел, джел, джел, джел, у-у, у-у джел, джел, джел!

Что-то зловещее слышалось в этих бессмысленных звуках.

Виид спускался, напевая песню!

Авианы сосредоточились вокруг Виида. Казалось, что он вёл вниз целую армию с небес.

Виид уже использовал Разрушение Скульптуры, чтобы увеличить свою характеристику выносливости. Он выбрал её, чтобы увеличить здоровье.

Было бы печально, если бы его убила случайная стрела.

— Империя Хэйвен. Вы ступили на земли севера, и теперь вам нет пути назад!

Глаза членов Гильдии Гермес изменились после повторного Рёва Льва.

Казалось, что Виид остановил своим появлением северную войну. Когда они увидели Виида, они больше не заботились о сражении с северными игроками.

Маги взмахнули обеими руками. Собранная мана заставила одну их руку полыхать синим, а другую красным пламенем.

— Не упустите эту возможность. Вперёд, Проникающее Копьё

Пламени!

— Цельтесь в него. Он — лучшая добыча. Взрывная Волна!

Сотни заклинаний понеслись от расположений Империи Хэйвен.

Виид усмехнулся. Этого явно было недостаточно, чтобы испугать его.

— Хех. Как забавно. Виверна-3, не пора ли избежать этого большого количества неприятностей?

— Ккуи-и-и-и-и!

У Виверны-3 не хватило дыхания, чтобы должным образом застонать. Она знала, какая опасность несётся с земли.

Её сердце было полно жалоб, но Виверна-3 расправила свои крылья и начала совершать скоростные манёвры. Она избежала огромного количества магических заклинаний.

— Уа-а-а-а-а!

Северные равнины наполнились ликованием.

Магия, взрывающаяся в опасной близости от Виида, вызывала потрясающий эффект.

Виверна быстро перемещалась в воздухе, но магия была непрекращающейся. Маги Гильдии Гермес продолжали атаковать, однако многие заклинания не смогли настигнуть её. Виверна-3 летала по непредсказуемой траектории и избегала заклинаний, заставляя их взрываться между собой.

Крупное магическое сражение, развернувшееся в воздухе!

Сосредоточение магов на небе было полезно для воюющих сторон на земле.

— Тви-ит, тви-ит, сражайтесь как Виид-ним.

— Для орлов честь бороться вместе с ним.

Авианы присоединились к Вииду.

Игроки, которые объединились с авианами, естественно, тоже хотели бороться рядом с Виидом. Некоторые авианы несли сильных членов подразделения Небесной Каши из числа людей.

Глаза Виида быстро скользнули по армии Империи Хэйвен.

«Гм… Обычные солдаты будут только раздражать, а вот рыцари действительно желанная добыча. У Гильдии Гермес есть большое количество людей выше 400-го уровня».

Уровень не был абсолютной мерой силы. Он постоянно терял уровни, используя Воскрешение Скульптуры или Оживление Скульптуры.

«Они вон там… Однако подобраться к ним будет трудно из-за магов. Лучше я спасу вон тех парней, чтобы позже они платили мне налоги. К тому же, возле Хестигера должно быть более безопасно».

Виид громко крикнул.

— Виверна-3, Хестигер в опасности, поэтому давай поможем ему!

— Ккуа-а-ак!

Виверна-3 направилась к Хестигеру.

На несколько сотен метров вокруг Хестигера растекалась лава и извергался огонь, поэтому было легко понять, где он сражается.

Хестигер прорывался сквозь армию Империи Хэйвен, ведя за собой своих последователей. Другими словами, они использовали его в качестве ложки для риса, скрываясь позади него.

— Вперёд.

Виид спрыгнул со спины Виверны-3, когда та оказалась примерно в 600 метрах над землёй.

Сотни заклинаний и стрел летели к нему, когда он падал к земле. Это было доказательством того, что каждое подразделение Империи Хэйвен наблюдало за Виидом.

— Какое торжественное приветствие.

Падая с неба, Виид достал Древний Щит.

Его нельзя было чинить, но этот уникальный щит обладал огромной защитой. Он не хотел использовать его во время охоты в подземельях, но сейчас было важное сражение, поэтому он достал его.

Огромное количество стрел и магии неслось к нему, но большинство из них было заблокировано Древним Щитом.

Прочность Древнего Щита уменьшилась на 1.

— Ку-у-ук!

Здоровье Виида уменьшилось только на 14 %. Однако у Древнего Щита осталось лишь 16 единиц прочности, поэтому волна печали затопила его сердце.

Если бы он на полной скорости упал на землю, то получил бы большой урон, но он купил в Лавиасе Перо Лёгкости. Оно было куплено по высокой цене в 50 серебряных монет, но зато не давало ему разбиться об землю.

Виид легко опустился на землю, но Хестигер уже убежал дальше.

Он убивал по 100 человек за раз, безостановочно продвигаясь вперёд.

Следующие за Хестигером люди собрались около Виида.

— Ох-х, Виид-ним. Видеть вас настолько близко… Я запомню каждую вашу чёрточку.

— Рад видеть вас. Меня зовут Джексон. Я — лорд Деревни Хормонг…

— Я гном-воин Железная Рука. Мои друзья-гномы,

являющиеся кузнецами, постоянно рассказывают мне о ваших невероятных навыках ваяния.

Виид смотрел на игроков поблизости.

Игроки Королевства Арпен носили множество качественных предметов экипировки. Тех, кто следовал за Хестигером, можно было назвать довольно богатыми жителями Королевства Арпен.

«Я должен думать о своей жизни в будущем. Я сделаю этих людей своими постоянными клиентами».

Они находились на поле боя, поэтому он не мог позволить себе приветствовать каждого человека по отдельности.

— Я рад познакомиться со всеми вами.

Виид поднял Красную Звезду. Игроки также подняли своё оружие.

Чуа-ча-ча-чанг!

Виид прошёлся и задел поднятое игроками оружие Красной Звездой! Это был хороший способ поднять боевой дух солдат. После этого они последуют за ним.

«Этот человек не настолько велик».

Виид презрительно посмотрел в спину Хестигера. Но оставшиеся игроки начали жаловаться.

— Что это? Прочность моего меча понизилась на 7.

— Атака моего меча упала до нуля.

— Чёрт. Моё любимое оружие!

Люди возмутились из-за ущерба, нанесенного Красной Звездой, когда тот касался их оружия.

Перед этим Виид получил множество благословений от находящихся здесь священников.

— Сражайтесь хорошо, Виид-ним!

Игроки получали удовольствие, сражаясь с подобными благословениями.

Поддержка священников в Королевской Дороге была очень ценна. Женщины-священники осуждающе уставились на него, но Виид просто развернулся и побежал вперёд.

— Я Дренкил из Гильдии Гермес. Хестигер, я убью тебя.

— Нет никакой пользы в словесном сражении. Лучше поговорим с помощью навыков.

Хестигер разрубил игрока по имени Дренкил.

Обычные щиты и доспехи, благословлённые священниками, не могли противостоять огню, поэтому игрок Гильдии Гермес сгорел.

«Это отличный путь. Жизнь всегда должна быть такой же удобной, как следование у кого-то на хвосте».

Виид догнал Хестигера. Хестигер остановил свой ятаган за секунду до поражения Виида.

— Хозяин, вы пришли!

— …Да, Хестигер.

Виид был напуган, но скрыл это под маской спокойствия.

Если бы он был поражён атакой Хестигера, то получил бы серьёзную рану или даже умер бы.

— Я не хочу руководить этим сражением. Это действительно трудно. Пожалуйста, дайте мне команду.

Несмотря на высокий уровень Хестигера, он подчинялся приказам Виида.

— На данный момент нет никакого конкретного плана. Прорывайся вперёд и убивай всех врагов, которых увидишь.

— Я понял. Вы наверняка хотите бороться передо мной, как в старые добрые времена?

— …Нет. Ты должен расчищать путь для меня. Я позволяю тебе взять инициативу в свои руки.

— Хорошо!

Виид последовал за Хестигером.

Атаки Хестигера распространялись на 10–20 метров, поскольку уничтожали солдат огнём. Многочисленные игроки Гильдии Гермес умирали от одного взмаха его меча.

— Куох-х, какая мощь. Одно его присутствие…

— Это моя доля.

Виид добивал тех, кто каким-то образом оставался жив после атак Хестигера!

Серебряный Шлем Сиодрама был приобретён.

Пояс Славы был приобретён.

— Прибыль!

Он получал опыт и предметы за убийство игроков. Их уровни были выше 400, поэтому каждый полученный предмет был огромным джекпотом!

У членов Гильдии Гермес была более высокая вероятность выпадения ценных предметов, поскольку их бесчестье было высоко.

— Этот вкус добычи.

Хестигер разбивал силы Гильдии Гермес и Империи Хэйвен, прорываясь вперёд. Те, кто попадал под удар лишь частично, получали ранения, а затем немедленно умирали от ударов Виида.

Игроки, которых пропускал Виид, сталкивались с северными игроками. Глаза тех, кто следовал позади него, загорались.

— Мир походит на нашу цепочку.

Виид не был так наивен, чтобы предполагать, что северные игроки следуют за Хестигером только чтобы защитить север.

Они также получали прибыль. На поле боя можно было заработать большие деньги!

— Что ж, гниль есть гниль. Таков мир.

Ослеплённые жадностью игроки следовали позади Виида.

— Это Виид.

— Бог Войны! Я заполучу твою голову!

Три рыцаря, носящие уникальные доспехи, помчались на Виида.

Он на глаз оценил, что их уровень как минимум 430-й. Их уровни были выше, чем у Виида.

— Моя проклятая популярность. Она доставляет неудобства.

Виид был раздражён, поскольку враги активно насели на него. У него не было времени, чтобы отражать атаки сразу трёх противников, подобных этим.

Наступила чрезвычайно трудная для него ситуация на поле боя, поэтому он должен был держаться как можно ближе к Хестигеру.

Тогда с неба пришла неожиданная помощь. Сотни тысяч авианов устремились вниз вслед за Виидом. Авианы клевали игроков Гильдии Гермес и армию Империи Хэйвен.

Эти три рыцаря стали буквально полностью покрыты авианами.

— Хм-м, вашего уровня недостаточно, чтобы бросать мне вызов! Скачок!

Виид использовал телепортацию малой дальности, являющуюся уникальной способностью Воина Хаоса. Он оказался совсем близко к Хестигеру.

> Меч красного дракона Красная Звезда поглотил энергию огня, растекающегося вокруг.
>
> Сила, ловкость и выносливость значительно увеличиваются.
>
> Ваше физическое состояние становится лучше.

Так же, как и воины пустыни, воины хаоса была способны усиливать себя с помощью огня.

Близкое нахождение к Хестигеру удвоило атаку Красной Звезды и увеличило способности его расы на 30 %.

— Огненный Взрыв, Уничтожение Огнём и Адский Огонь!

Мощные навыки, которые могли использоваться благодаря Красной Звезде!

Хестигер прорывался сквозь строй врага.

> Копьеносец Дженнер был убит.
>
> Мастерство Владения мечом улучшилось.

Рыцари Уллума были побеждёны.
Слава увеличилась на 498.

Сила увеличилась на 1.

Это был превосходный урожай предметов.

Истинный владелец ложки!

Хоть Хестигер и обладал превосходной боевой мощью, он являлся лишь ложкой для риса.

Другие игроки были рады следовать за Виидом, и именно его подвиги останутся в истории.

Вот почему он являлся основной целью солдат Империи Хэйвен и членов Гильдии Гермес.

— Король Королевства Арпен. Империя Хэйвен должна отрезать Вииду голову!

— Бог Войны Виид! Сегодня тебе придёт конец!

NPC и игроки устремились к Вииду. Виид не отступил. Хестигер просто должен был позаботиться о них первым.

— Прежде чем добраться до Великого Императора, вы должны разобраться со мной.

Хестигер убил одним движение меча более 10 человек, приближавшихся к Вииду. Остальные игроки понесли большой ущерб от последующего нападения Виида!

Известные своей жестокостью Зелёные Свиньи были зарезаны.
Вы получили большое количество опыта.

У игроков Гильдии Гермес было высокое бесчестье, поэтому он получал много опыта. Поле битвы должно было стать для него превосходным охотничьим угодьем, если ему удастся выжить.

Величественный Хестигер ослепительно улыбнулся.

— Хозяин, я вспомнил то время, когда мы блуждали по пустыне, пересекая её благодаря моему уму. В то время мы часто боролись как сейчас. Мы расправлялись с жадными королями в тех сражениях.

— Да, те события повторяются снова. Они завидуют нашим достижениям. Но мы, как и тогда, снова вместе.

Виид старательно собирал предметы, одновременно болтая с Хестигером.

Маленький кинжал был приобретён.

Маленький кинжал был приобретён.

Люди часто проходили мимо большинства трофеев. Но Виид чувствовал, как его волосы седеют каждый раз, когда он должен был пройти мимо трофея.

— Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока! Вызываю Лорда Вампиров Торидо!

Пу-шу-шу-шук!

Появился чёрный дым, из которого вышел Ван Хок.

Он стал немного сильнее после получения опыта в качестве Рыцаря Бездны. Он достиг вершины звания Рыцаря Смерти и познал много навыков. Конечно, теперь нужно было ждать очень долгое время, прежде чем он снова станет Рыцарем Бездны.

Тело Торидо, обёрнутое в плащ, появилось из-под земли.

Преисполненный достоинства и силы лорд вампиров!

— Криворукие ублюдки!

— …

Ван Хок и Торидо ничего не ответили.

Виид ежедневно орал на Ван Хока из-за его действий в качестве Рыцаря Бездны, а Ван Хок просто стоял и молчал.

Торидо раньше был очень силён, но сейчас он не мог показать истинного достоинства лорда вампиров. Знание того, что Ван Хок превзошёл его, оказало на него значительное психологическое давление.

В данный момент у Виида не было времени, чтобы придавать значение их боевому духу.

— Ван Хок, ты поднимешь нежить и будешь командовать ими!

— Я понял, Хозяин.

— Только не сражайся так же глупо, как раньше, и заботься о них. Если ты не сделаешь всё должным образом, то будешь наказан.

— Я буду помнить это.

— Торидо, сражайся умеренно. Вместо того чтобы бездумно бросаться вперёд, высасывай кровь из раненых на поле боя людей.

— Я сделаю, как вы скажете.

Двое его подчиненных вошли на поле битвы. Недостаток нежити был в том, что они легко рассыпались от святой магии.

Однако они становились более сильными под руководством Ван Хока. К тому же рабы Торидо, которым он промывал мозги, также были полезны.

Виид продолжал сражаться, концентрируя атаки врага на себе. Это был хороший шанс для его подчинённых.

Ван Хок и Торидо превратились в дым и быстро исчезли.

— Убейте тех парней.

— Навалимся все вместе!

Всё больше врагов стекалось к Виииду и Хестигеру.

Сообщения о ценности Бога Войны быстро распространились по Гильдии Гермес. Командующие непрерывно писали всем в чате гильдии о том, что нужно высматривать Виида и Хестигера.

Они стали основными целями, которые нужно было устранить для завоевания севера.

Командующие даже не возражали против того, что их войска падали подобно домино. Общая ситуация была не так важна. У игроков Гильдии Гермес появился шанс убить Бога Войны Виида.

После этого война закончится, и появится шанс завоевать весь Версальский Континент.

— Ху-ху-ху, ты не избежишь моего взгляда. Цепи Страха.

— Глупый парень. Гильотина Горящей Смерти!

Магические проклятия летели к Виииду.

Могущественные игроки Гильдии Гермес прошли переквалификацию. Они предпочли развивать способности колдунов, поэтому у них был наиболее высокий процент колдунов по сравнению с другими гильдиями.

Колдуны бросали продвинутые проклятия в Виида и Хестигера.

> Божественные Доспехи Рыцаря нейтрализовали чёрную магию.

> Меч Красная Звезда предоставил вам иммунитет к болезням.

> Знак Правителя Континента предоставил вам сопротивление вредоносной магии.

В течение тех дней, когда он был правителем пустыни, он боялся проклятий, ослабляющих его тело. Церковь Эмбиню постоянно насылала на него отвратительные божественные проклятия.

Из-за квеста, требующего быстрого развития, он испытывал недостаток во времени и не имел большого количества хороших предметов. В воюющем периоде он испытал особый недостаток в экипировке, защищающей от святой магии.

Но теперь он имел божественные доспехи из гелия; оружие, сделанное драконом, и Знак Правителя Континента. Полный комплект предметов, защищающих от проклятий!

Проклятия продолжали лететь.

Хестигер, Воин, который Спас Мир, игнорировал проклятия своими собственными способностями.

— Это действительно прекрасно. Отличный урожай.

Виид, как обычно, следил за всей ситуацией на поле боя.

Авианы, снизившиеся, чтобы помочь Вииду, страдали от атак. Империя Хэйвен сократила количество игроков, следующих позади него.

В живых остались только самые высокоуровневые враги. Но если он продолжит следовать за Хестигером, то никогда не умрёт!

Куа-куа-куа-куа-куанг!

Сильный удар внезапно нанёс Вииду значительный урон.

> Вас ударил вор Снекер.
> Удар снизил ваше здоровье на 13 %.
> Ваше равновесие временно снижается.

Вор Снекер!

Он был известным диверсантом Гильдии Гермес. После того, как вспыхнула война, он шпионил в расположении противника и перед уходом устраивал там резню.

Убийцы имели в этом преимущество, но у воров была чуть более высокая выносливость. Однажды вычислив слабость врага, он мог совершить целую серию атак в это место. Виид чувствовал это. Но, несмотря на это, благодаря скульптурному разрушению, он не был в опасном положении.

«Это великолепно. Снекер — известная личность, а вор — довольно популярная профессия. Предметы, которые он носит…»

Виид, быстро развернулся для сражения со Снекером.

— Хозяин в опасности. Мгновенное Пришествие Огня!

— Куи-ик!

Вор Снекер был охвачен неугасимым пламенем. У ятагана, которым владел Хестигер, также было множество навыков широкого радиуса действия. Огонь с тела Снекера быстро распространился по телам окружающих его рыцарей.

> Здоровье было восстановлено благодаря поглощению энергии огня.

Тела рядом с Виидом горели.

Это было похоже на магию целителей, быстро пополняющих его здоровье.

«Да, это была отличная идея держаться поближе к Хестигеру. Он моя ложка для риса, черпающая врагов».

Виид смотрел на игроков Гильдии Гермес и глотал слюни.

Глава 6. Война, которую невозможно вообразить

Драка являлся командующим армией Империи Хэйвен.

— Мои капитаны руководят, как положено. Однако я не хотел ввязываться в затяжную борьбу.

Сопротивление северных игроков было не слишком впечатляющим. Эта часть Версальского Континента была ещё слишком неразвита. Рыцари здесь были ещё слишком слабы.

Однако если бы у них имелся сильный руководитель, то появились бы некоторые результаты. Виид вызвал бедствие, а также имел Хестигера, помогающего ему.

Если имеются способности, то вполне естественно пользоваться ими. Если бы у него имелась способность к массовому уничтожению, то он активно использовал бы её в своих собственных интересах при каждом удобном случае.

Большая часть недовольства Драки изливалась на лидеров армии Империи Хэйвен.

— Командующие бессильны. Каким образом рыцари и командиры исполняют свои обязанности?

Лафей и Гильдия Гермес всегда славились своей непобедимой тактикой. Сильнейшая армия в 1,7 миллиона воинов.

Благодаря чётким построениям и опытности войск, они могли противостоять множеству врагов.

Виид и Хестигер ворвались в ряды армии Империи Хэйвен и вступили в бесконечную борьбу. Они уже убили многих игроков Гильдии Гермес, но армия Империи Хэйвен всё ещё продолжала быть грозной силой.

— План врагов состоит в том, чтобы использовать ближний бой для нашего уничтожения и победы в сражении.

Драка провёл совещание.

Ему с самого начала не нравился ход этой войны. Северные игроки были неостановимой силой, всё продолжающей прибывать.

С точки зрения командующего, эта война была слишком унизительна. Командующий никак не мог повлиять на неё, словно был каким-то чучелом.

— Защитные формирования моей армии никак не могут быть сметены приближающимися врагами.

Он судил по прошлым ситуациям на Центральном Континенте.

Иногда можно было противостоять многочисленной армии, используя рельеф местности. Или командующие могли использовать рыцарей для преодоления различных препятствий.

Быть лидером армии вторжения на север было отличным поводом для гордости.

Огромная армия была раскидана повсюду и неспособна уверенно сражаться. Это было оскорблением для гордости и чести Драки, как командующего.

Он действительно был расстроен, но на самом деле причиной этому была жадность.

Мощная армия, которая не могла быть побеждена. Командующий хотел использовать более агрессивную тактику для победы!

— Можно сказать, что мы уже победили, но… это сражение не такое уж лёгкое.

Драка послал шёпот Бальбаро, командующему 2-м корпусом. Они были близкими друзьями и товарищами.

— Какова ситуация?

— Я на передовой. Северные игроки накатывают, как сумасшедшие, в то время как авианы нападают и спереди и сзади.

— Потери?

— Из-за бедствия погибло множество солдат, а формирования раскидало. Они постепенно восстанавливаются, так что скоро не будет никаких проблем со сдерживанием врагов.

— Сражение… Чем оно закончится?

— Почему ты спрашиваешь?

— Просто ответь.

— Естественно, это будет наша победа. Ты же знаешь, мы не можем проиграть это сражение. Но, похоже, нам придётся бороться в течение всего дня. Север сильно сопротивляется. Наши осадные орудия разбиты и брошены.

Драка также послал шёпот Поркалу, командующему 3-м корпусом.

— Текущая ситуация?

— Лучники и маги пытаются восстановить здоровье, но… Враги продолжают нападать с неба. Авианы несут с собой людей, и это вызывает головную боль.

— Виид и Хестигер?

— Они окружены. Есть возможность сосредоточить все магические атаки на них, но нет никакой гарантии победы, так как они не могут загореться. Но рано или поздно эти парни устанут.

Драка на некоторое время задумался.

«Для защиты севера собралось множество игроков, и они

готовы бороться всю ночь, пока не умрут».

Огромная по масштабу война на Версальском Континенте. Виид должен был решить судьбу северного континента.

Глаза Драки заблестели.

— Нынешняя тактика Империи Хэйвен сильна, но иногда от неё нужно отказываться. Достижение прекрасной победы вызовет настоящий триумф, и все будут прославлять моё имя.

Драка написал в чате гильдии для командующих Империи Хэйвен.

Драка: Как главнокомандующий армией, я отдаю приказ всем командирам. Вместо защиты, каждый корпус должен немедленно выдвинуться вперёд и разгромить врагов!

Инстриум: Ты это серьёзно? Это отличается от тактики, которую выбрали лидеры.

Бальбаро: Нет никаких проблем с текущей ситуацией, так почему мы должны идти вперёд?

Драка: Я возьму всю ответственность на себя. Это мой приказ, но я не буду принуждать вас двигаться. Если вы хотите выиграть сражение медленными темпами, то нет никакой необходимости следовать моим словам. Но если вы хотите стать героями, давайте начнём нашу войну!

— 1-й корпус, марш!

Щитоносцы 1-го корпуса прекратили обороняться и двинулись вперёд. Они спешили излить всё своё накопившееся негодование, мчась к северным игрокам.

Позади них следовали рыцари, всадники и пехота.

— Вперёд. Убейте их всех!

Драка был талантливым командующим и обладал выдающейся внутренней силой. У него были превосходные способности к руководству, позволившие ему добиться лидерства над армией вторжения на север.

— Драка пошёл вперёд… Я также выступаю. 2-й корпус, марш!

Бальбаро также послал свои войска вперёд.

Подразделения от 10 000 до 30 000 воинов быстро понеслись вперёд. В зависимости от командиров, у каждого подразделения были немного отличающиеся свойства.

Корпус Бальбаро славился своей скоростью.

Благодаря военным достижениям он получил специальную способность «быстрый шаг» и передал её своим подчинённым. Командир увеличивал скорость их марша на 17 % и снижал усталость на 62 %.

Пятнадцать подразделений 2-го корпуса начали сокрушать северных игроков.

Это походило на сонную черепаху, внезапно решившую навредить своим врагам. Второй корпус, как дикое животное, резко бросился в атаку, чтобы убить своего врага.

Третий, 4-й, 5-й, и 6-й корпуса, хоть и запоздало, тоже начали двигаться.

Каждый командир после получения приказа заражался настроением Драки. Они начинали мыслить точно также. В текущей боевой ситуации было разумно начать действовать активно, чтобы получить больше выгод.

— Он хочет водрузить флаг завоевания севера своими собственными руками? Это имеет смысл для командующего. На войне не существует такого понятия, как чрезмерная жадность.

— Это опасно. Но мы не будем наказаны, потому что это был приказ Драки. К тому же наша цель состоит в том, чтобы убить Виида и захватить Дворец Земли.

— Раз война транслируется в прямом эфире, значит, этот момент станет показан всему миру? 5-й корпус убьёт наибольшее количество врагов. Атакуйте в полную силу!

— У 6-го корпуса имеется более высокий процент магов, поэтому мы слабы в прямом столкновении, но… рыцари, обучившиеся магии, покажите свои способности.

Армия Империи Хэйвен произвела эффектный манёвр. Целые толпы воинов, вгрызающихся в море северных игроков и направляющихся к Дворцу Земли.

* * *

— Как и ожидалось. Это результат интенсивного обучения вооруженных сил в Королевской Дороге в течение нескольких лет.

— Процесс преодоления трудностей — это то, что делает мир веселее. Просто расслабьтесь. Текущая военная мощь Империи Хэйвен не соответствует тому, что показывается на экране… Будет просто завоевать континент.

Бадырей, Лафей и основные лидеры Гильдии Гермес находились в императорском дворце, в то время как на севере шла война.

С помощью магии видео передавалось на всю стену. Можно было посмотреть видео глазами командующих, а также тех, кто передавал запись телеканалам.

Здесь присутствовали также 24 игрока, не являющиеся членами Гильдии Гермес. Это были влиятельные люди реального

мира.

Они встретились с Гильдией Гермес в Империи Хэйвен, чтобы решить некоторые детали. Осталось уладить ещё несколько формальностей, но инвестиции уже были перечислены, поэтому их пригласили во дворец для просмотра северной войны.

Краснолицый гном спросил.

— Я удивлён вооруженными силами Империи Хэйвен… Имеются ли какие-нибудь специальные методы для того, чтобы стать самым сильным в Королевской Дороге?

Бадырей слегка рассмеялся.

— Нужно просто хорошо сражаться. Сам процесс трудно описать словами.

— Этот ответ слишком расплывчат. Но он имеет смысл. Вы стали правителем самой сильной и самой влиятельной державы континента именно по этой причине.

— С вашей поддержкой у Гильдии Гермес не должно быть опасений по поводу развития. Если вам так нравятся рыцари Империи Хэйвен, то вы можете стать одним из них всего за несколько тренировок.

— Ха-ха-ха, я с благодарностью приму ваше предложение.

Это был богатый человек с Ближнего Востока, но он не выбрал профессию воина. Преимущество гномов с умением кузнеца состояло в том, что они могли создавать множество различных предметов.

Большинство богатых людей уже давно играли в Королевской Дороге. Телевидение постоянно показывало новости о ежедневном подъёме экономики в Королевской Дороге. Это была ещё слишком современная технология, которой они не доверяли, но постепенно они набирались опыта в Королевской Дороге благодаря советам своих детей.

«Эти инвестиции дадут нам безграничный потенциал в будущем».

«Это совершенно новый мир, где я смогу получить власть и выгоды».

«Нужно развивать побольше курортов… Если я завладею капиталом и землёй для создания курорта в Империи Хэйвен, то моей прибыли не будет никакого конца. Его постоянно будут посещать туристы и политики, и хоть процесс согласования и строительства довольно сложен, у меня имеются на это время и деньги. Я построю на этом континенте настоящий рай на земле».

Богатые люди получили бы преимущества от своих инвестиций. Бадырей и другие лидеры также извлекли бы из этого выгоду.

Богатые инвесторы получали регулярные отчёты о том, что

бизнес идёт гладко.

— Если смотреть на это довольно долго, то это напоминает настоящую кулинарию.

— Вы хотите попробовать блюда, готовящиеся в императорском дворце?

Пока они наблюдали издалека за полем битвы, состоялся роскошный банкет.

«Как человек, я хочу жить как они».

Бадырей смотрел на влиятельных людей, собранных в этой комнате, и впитывал их настроение. Уважаемые в реальности люди с огромным капиталом и влиянием инвестировали в него деньги.

«Я больше не являюсь обычным человеком. Как император Империи Хэйвен, я напишу новую бессмертную легенду».

Он получил бы могущество, как в виртуальной реальности, так и в настоящем мире.

Взгляды Бадырея и Лафея встретились, и в них читались одинаковые мысли.

«Мы добились действительно огромного успеха».

«В будущем вся прибыль будет нашей».

Как только Империя Хэйвен обретёт твёрдую почву под ногами, они будут властвовать в Королевской Дороге очень долгое время.

Лафей чувствовал ненависть к северным игрокам, собравшимся для защиты Королевства Арпен.

«Наша прибыль становится тем больше, чем больше мы завоёвываем в Королевской Дороге. Они станут гражданами Империи Хэйвен, хотят они этого или нет».

У него появилось желание завоевать Версальский Континент после того, как он увидел Королевскую Дорогу в новостях. Поскольку всё больше игроков присоединялись к Королевской Дороге, её популярность продолжала повышаться.

На праздники люди присоединялись к Королевской Дороге, чтобы развлечься в горах и долинах.

Это был другой мир, и он решил стать правителем виртуальной реальности. Тогда вооруженные силы Империи Хэйвен начали быстро и яростно завоёвывать всё вокруг. И в итоге его армия выдвинулась для завоевания северных игроков.

— Действительно… Здесь действительно чувствуешь себя как на войне в средневековье. Множество магов и рыцарей. Я интересовался войной с раннего детства, а также коллекционировал оружие гражданской войны, но то хобби померкло перед Королевской Дорогой.

Лафей мягко рассмеялся после слов магната недвижимости

из США.

— Если вы станете лордом, то сможете самостоятельно командовать рыцарями.

— Править в Королевской Дороге довольно сложно, поэтому я обошёлся бы простыми сражениями в приключениях. Однако эта виртуальная реальность заставляет мою кровь вскипеть, как у юнца…

— Вы можете делать всё, что захотите.

Лафей улыбался, потягивая вино из бокала.

Однако лидеры, смотрящие видео на стене, подавали признаки беспокойства.

— Как это произошло?

— Это единоличное решение Командующего Драки-нима.

— Разве мы позволяли ему такое активное наступление?

— Нет. Это случилось без нашего одобрения.

Планируя завоевание севера, лидеры изначально отказались от подобной стратегии. Командующим разрешили импровизировать на поле битвы, но если возникала не очень срочная ситуация, то они должны были сперва получить разрешение.

Армия завоевания севера была огромна, поэтому лидеры хотели быть уверены, что имеют жёсткий контроль над ней. Они направили её для гарантированной победы.

Инвесторы спросили.

— Хм-м, интересно, каково это — участвовать в войне?

— Наверняка будет непросто сохранить жизнь, даже в течение нескольких минут?

— Когда я вернусь на свою виллу… я должен буду физически потренироваться для войны.

С их точки зрения армия завоевания севера, перешедшая на агрессивную тактику, была достойна похвалы. Рыцари и солдаты бросились навстречу врагам.

Лафей вернулся к просмотру видео.

«Тактика изменилась, но это не изменит нашей победы. Не существует только одного способа победить. Будет действительно лучше показать нашу силу, которая приведёт к победе».

1-й, 3-й и 4-й корпуса направились к Дворцу Земли, чтобы поднять там флаг Империи Хэйвен.

Зачистка области с большим количеством игроков. Разрушение Дворца Земли и уничтожение северных игроков стало бы отличным зрелищем.

Лафей и лидеры планировали сосредоточиться на защите, потому что их противником был Виид. В этом плане были и свои недостатки, потому что северные игроки не отступали.

Но лидеры были готовы и к непредвиденным обстоятельствам. Они никак не могли потерпеть неудачу, даже несмотря на то, что им противостоял сам Виид.

Учитывая, что в будущем они будут управлять севером, он хотел добиться безоговорочной победы, не волнуясь о потерях.

Однако никогда не бывает идеального плана, поэтому имелись тысячи различных путей к победе.

«Это неплохой подход. Я уважаю Драку за принятие данного решения».

Лафей с лидерами мог отдать приказ о восстановлении прежнего построения армии. Однако он побоялся наступления хаоса и решил дать своё разрешение.

«После того, как завоевание севера закончится… я должен буду наказать Драку. После завоевания мне нужны только те, кто будет слушаться приказов».

Лицо Лафея посуровело, но он даже не думал о проигрывании войны. Разница в силах была слишком велика, поэтому эту войну невозможно было проиграть.

* * *

— Остановите их!

— Уа-а-а-ак! Т-такая сила.

— Они бросили в сражение колесницы!

Появились боевые подразделения Империи Хэйвен.

Боевые колесницы выглядели простенько, но они были сделаны из 10-метровых стальных пластин и их тянули химеры, повинующиеся только командам имперцев.

1-й корпус являлся основной частью армии Драки и включал в себя лучших солдат. Когда на поле битвы появлялись элитные солдаты, они каждый раз одерживали победу.

Мощь 3-го корпуса была относительно слаба, но он включал в себя множество игроков Гильдии Гермес, исследующих химер.

Маги начали использовать различные заклинания и проклятия. 4-й корпус был переполнен боевыми шаманами.

Боевые колесницы беспощадно крушили врагов.

Три корпуса армии Империи Хэйвен продвигались к Дворцу Земли. Северные игроки пытались остановить их, но погибали.

Разрушительная сила армии Империи Хэйвен была на совсем другом уровне по сравнению с защитой северян.

— Нет никакого шанса на победу с фронта, поэтому нападайте на них с фланга!

— Верьте в наше количество. Вы не должны паниковать. У

нас ещё будет возможность. Окружите их и нападайте!

— Ловите тех, кто отстаёт!

Северные игроки не побоялись принять бой.

Хотя зона магической смерти исчезла, северным игрокам всё ещё было трудно бороться против Империи Хэйвен.

— Проламывайте их ряды и прорывайтесь вперёд!

— Не тратьте напрасно время!

Между 1-м, 3-м и 4-м корпусами проходило негласное соревнование. Первый корпус, который захватит Дворец Земли, получит наибольший почёт.

Драка являлся главнокомандующим всей армии, но у лидеров 3-го и 4-го корпусов также были амбиции. Точно так же, как Драка, они надеялись превосходно завершить войну и войти во Дворец Земли победителями.

— Бегите с максимальной скоростью!

— Увеличьте свою маневренность. Проходите прямо сквозь врага.

— Мы придём первыми. Рыцари, расчищайте путь!

Северные игроки падали под ударами Империи Хэйвен, будто солома. Но существенное количество войск Империи Хэйвен также было поражено стрелами и магией.

Империя Хэйвен безжалостно сражалась против северных игроков.

— В их передвижениях есть что-то подозрительное.

Виид заозирался и заметил передвижение войск армии Империи Хэйвен. Он слишком поздно заметил, что несколько корпусов снялись с места.

— Те парни двигаются всё быстрее. Они перемещают сражение в другое место, сможет ли Дворец Земли остановить их?

Дворец Земли охраняли только игроки.

Виид со всех сторон был окружён бронированными войсками высокого уровня. Было трудно найти способ без риска для жизни остановить большое количество войск, направляющихся к Дворцу Земли.

Лицо Виида побледнело.

— Куо-ох, я осознал, что мой план неверен.

Тщательный план, составление которого вызывало у него боль в сердце и высокое давление!

Вторжение Империи Хэйвен могло разрушить Королевство Арпен и также нанести сильнейший удар по карману Виида.

На мгновение у Виида закружилась голова.

— Я ничего не могу сделать. Прямо сейчас я играю рядом с Хестигером.

Виид и Хестигер заботились об армии Империи Хэйвен.

У северных игроков была совершенно противоположная ситуация с Империей Хэйвен: их самих разбивали. Конечно, это было ещё и потому, что у Виида рядом была его ложка для риса — Хестигер.

— Вы замечаете разницу? Впрочем, Виид не успеет ничего заметить!

Сказал командующий 6-м корпусом Дром во время наблюдения за сражением Виида и Хестигера. Войска Империи Хэйвен получили приказ и пришли в движение. Вскоре вокруг Виида и Хестигера образовалось широкое открытое пространство. Это место было заполнено облегчёнными воинами 6-го корпуса.

Рыцари-маги.

Это были уникальные рыцари, способные использовать магию. Они могли использовать магические атаки, а также сражаться в ближнем бою, прорываясь через врагов.

Это была ещё довольно сырая методика, но она давала неожиданные результаты в огромных сражениях. Они могли атаковать издалека, что значительно улучшало их способности к нападению.

Взгляд Виида быстро заскользил по ним.

Сражаясь против армий и монстров, он должен был понять все их преимущества и недостатки.

«Так… Они жесткие противники. Если бы я сражался в одиночку, то нанёс бы по ним максимальный урон».

Элитные войска 6-го корпуса.

Рыцари NPC достигли 350-400-х уровней, в то время как большинство игроков Гильдии Гермес было 430-го уровня. А экипировка, которую они носили, являлась их источником энергии.

Кроме того, люди, использующие тактику, увеличивали свою мощь в несколько раз.

— Виид, 6-й корпус возьмёт себе твою голову.

— Ты серьёзно?

— У тебя имеются какие-нибудь последние слова?

Перед сражением Дром решил поговорить. Перед ним был сам Виид, поэтому, естественно, он хотел выглядеть круто по телевизору.

Даже несмотря на то, что он был командующим в северной войне, обычные игроки о нём практически ничего не слышали.

Виду также хотелось ответить ему пафосной речью. Как правило, он получал премии от спонсоров за появление на телевидении.

— Вы вторглись на земли севера, поэтому назад возвратятся только ваши трупы.

— Ха-ха-ха-ха-ха!

Дром громко рассмеялся.

На самом деле, это было не слишком забавно, но он действовал так, как нужно было для эфира. Он хотел быть похожим на киногероя!

Дром прекратил смеяться.

— Король Королевства Арпен не видит действительности. Что ж, я надеюсь, что ты сможешь принять достойную смерть в сражении. Начинайте!

Рыцари-маги двинулись по кругу, оставив Виида и Хестигера в центре. Здесь их собралось 1000 человек.

Их было мало, по сравнению с элитными войсками других корпусов, но это не имело значения. Включая магов, их общая численность составляла 2000 человек.

Виду пришла в голову неплохая мысль.

— Хестигер, ты будешь следовать впереди.

— Да, Великий Император!

Самая опасная и сложная работа сразу была сброшена на его подчинённого! Хестигер побежал к рыцарям-магам.

— Ты не сможешь пройти!

— Могучее Сопротивление Воздуха!

— Бурные Сильные Ветра!

Куа-куа-куа-куа-куа!

Они использовали магию, чтобы остановить Хестигера.

— Сверкающая Огненная Буря Наказания!

Он взмахнул своим оружием и убил 16 рыцарей-магов.

— Шторм Гнева!

Огненная буря вырвалась из меча Хестигера и понеслась на рыцарей-магов. Огонь распространился вокруг, и тела ближайших магов загорелись.

— Куа-а-ак!

— Спасите меня, моё тело в огне!

— Этот огонь нельзя погасить. Магия лишь заставляет его гореть ещё сильнее!

За секунды вся область заполнилась криками.

— Нет, это невероятно!

Лицо Дрома побледнело.

Он с самого начала не мог понять, что происходит! Войска, в которых он был так уверен, с лёгкостью уничтожались.

Дром находился на левом фланге и не мог нормально разглядеть сражающихся Виида и Хестигера. Лишь несколько человек в армии видели, насколько сильными они были.

Каждый корпус продолжал накатывать на них, чтобы сразиться с Виидом, не видя его предыдущий бой.

— Эти парни не такие уж и особенные.

Виид мгновение просто смотрел на них. Он задался вопросом, насколько, чёрт возьми, уверен в себе Дром.

Они были беспомощны перед Хестигером. Они походили на гангстеров, подскочивших к человеку только затем, чтобы обнаружить, что он является бывшим дзюдоистом национального уровня.

После этого сравнения Виид присоединился к Хестигеру в сражении с рыцарями-магами.

«Что ж, в любом случае, и у нас имеются слабые места».

Несмотря на превосходящую силу, даже Хестигер когда-нибудь должен был устать. Однако сейчас не существовало никаких препятствий, через которые они не смогли бы с лёгкостью прорваться. Хестигер был слишком силён, а огонь, который он испускал, восстанавливал Виида. Виид мог использовать огненные свойства Хестигера в своих собственных целях.

Дром заволновался, но вскоре вернул прежнее расположение духа.

— Рыцари-маги, свяжите им лодыжки! Помешайте им покинуть это место. 6-й корпус должен броситься в атаку, не жалея своих жизней!

Рыцари-маги и участники Гильдии Гермес тут же воспротивились.

— Что вы сказали, Командир? Вы собираетесь погубить всех нас?

— Это единственный способ остановить их! Не болтайте, а просто идите и сражайтесь. Если вы не будете повиноваться приказам, то будете наказаны. Но если вы преуспеете в сражении, то будете вознаграждены… Разве наши потери не стоят того, что мы можем заполучить Виида?

— Чёрт.

Этот разговор проводился посредством крика, а не шёпота.

Виид быстро оценил ситуацию.

Большинство организаций были готовы терпеть некоторые убытки, чтобы достигнуть своей цели.

«Рыцари-маги планируют задавить нас числом, одновременно поливая нас заклинаниями».

Виид и Хестигер находились в плотном окружении посреди армии Империи Хэйвен. Использование дальних атак в этом месте было небезопасно. Войска Империи Хэйвен находились рядом с ним со всех сторон. По существу, они должны были также стать жертвами дальнобойных атак.

Однако Виид не был из тех, кто смирялся с положением, если

его жизнь находилась в опасности. Кроме того, организациям приходилось чем-то жертвовать, чтобы сохранить свою собственную безопасность.

— Хестигер, он твоя цель. Стремись к тому парню. Вон к тому!

— Я понял, Хозяин!

Виид и Хестигер одновременно бросились к Дрому.

— Невозможно. Уничтожьте грязных подонков!

Телохранители командира стали пускать мощные стрелы. Однако тело Хестигера было окружено аурой из лавы, которая просто плавила стрелы.

— Скачок!

Виид перемещался посредством нападений, используя телепортацию на короткое расстояние.

Он появиться возле нескольких телохранителей и быстро разобрался с ними, используя элемент неожиданности.

Виид рисковал быть окружённым, но Хестигер должен был скоро прибыть и охватить здесь всё пламенем.

— Чёрт. Они довольно быстро перехватили инициативу. Остановите их, независимо от потерь! Поймайте их!

Дром понял их замысел и развернулся, чтобы сбежать.

Он являлся командиром Империи Хэйвен, но, в тоже время, иметь дело с Хестигером и Виидом было невозможно. Он не хотел терпеть поражение.

Дром хотел воспроизвести сражение Бадырея с Рыцарем Бездны. После окончания битвы он вошёл бы во Дворец Земли как герой.

Ошибка в его замысле состояла в том, что Виид не был похож на Ван Хока. Он преодолевал множество ситуаций в жизни и в Королевской Дороге с помощью грязных приёмов. На его стороне также имелась грубая сила Хестигера.

— Преследуй его.

— Да, Хозяин.

— Убей их всех.

— Это не трудно!

Виид и Хестигер разрушали ядро 6-го корпуса, преследуя его командира.

За ними оставались только языки пламени. Дром был очень быстрым, и вскоре они вырвались из окружения. В мгновение ока Хестигер оказался неподалёку от области, где сражались северные игроки.

«Я перестал чувствовать вес собственного тела. Я чувствую лёгкость и могу сражаться лучше».

Позади них раздался оглушительный рёв. Подразделения

магов нацеливали на них смертельные заклинания.

— Что вы делаете? Мы находимся на одной стороне!..

Дром сделал выговор своим людям, но только тогда понял, что совершил большую ошибку.

Дальнобойные войска состояли в основном из NPC.

Было довольно опасно давать свободу подчинённым. Вместо принятия собственных решений во время сражения, они повиновались первоначальным приказам.

Игроки Гильдии Гермес остановили свои атаки, но основная часть войск продолжила нападение.

Магические атаки посыпались с неба и уничтожили рыцарей-магов, которыми наиболее гордился 6-й корпус. А огромное количество разрушительных магических атак всё продолжало сыпаться.

Дром поспешно отдал приказ подразделениям магов.

— Отмените, отмените нападение!

Виид и Хестигер подбирались к нему всё ближе.

— Твоя судьба должна быть очень хорошей. Я могу посмотреть на твою руку?

— Ты уже здесь?

Дром оглянулся и побежал с удвоенной силой. Командир управлял войсками на поле битвы и влиял на их моральный дух.

Если бы командир был захвачен или убит врагами, тогда в худшей ситуации его подразделение могло бы распасться. Даже у игроков Гильдии Гермес неизбежно наступило бы снижение боевой мощи.

Дром знал важность своего положения и бежал.

— Защищайте командира!

— Этот дикарь смеет бросать вызов Империи…

Рыцари, встающие на пути у Виида и Хестигера, погибали. Превосходные игроки Гильдии Гермес роились вокруг, словно мухи, но Хестигер был подобен действующему вулкану. Он постоянно извергал лаву и уничтожал врагов.

Хестигер не был бессмертным. Но для рыцарей, обладающих наивысшими уровнями на континенте, он был худшим противником, с которым им довелось столкнуться.

Чтобы разобраться с Рыцарем Бездны Ван Хоком они мобилизовали множество войск и подготовили ловушки. Но Виид и Хестигер не делали ошибок и не отличались безрассудным поведением.

Все командиры, кроме Дрома, быстро заметили это.

«Виид желанная добыча, но… В данный момент я лучше оставлю его в покое».

«Дворец Земли наша главная цель, поэтому мы избавимся от

него уже после этого».

«Даже самые сильные воины не могут избежать его гнева».

«Я надеюсь, что он не направится куда-нибудь в мою сторону. Не считая Хестигера, в этой войне нет ничего страшного. Если его не будет, то мы, конечно, победим».

Если не считать Хестигера, эта война не была такой уж трудной. По сравнению с другими командирами, Дром был слишком жадным. И теперь он находился в трудном положении.

Однако Виид продолжал спокойно анализировать ситуацию.

«Командующий 1-м корпусом поставил меня в невыгодное положение. И здесь могли бы быть другие командующие, подобные этому парню. Так или иначе, игроки Гильдии Гермес всё ещё способны управлять войсками».

Независимо от того, что делал Виид, Империя Хэйвен могла быстро восстановить свою армию. Даже Хестигер не мог победить в одиночку.

— Хестигер, преследуй их осторожно. И помни: маги — наша основная угроза.

— Я понял, Хозяин.

— Я плохо себя чувствую, поэтому оставляю командование армией на тебя. Ты отвечаешь за все военные действия.

— У меня нет причин жаловаться. Хозяин обладает способностью чувствовать слабости врага и придаёт храбрости таким людям как я.

— Кхм-м, кхм-м.

Виид на мгновение закашлялся. Было странно слышать похвалу от героя, к которому он ревновал.

— В таком случае… Приди, Феникс!

Виид завопил, и горизонт вспыхнул, будто красная роза. Огненное существо, являющееся воплощением красоты.

Феникс.

Он обладал огромным здоровьем благодаря неиссякаемому огню и был усилен гибелью своих четырёх братьев.

Среди оживлённых скульптур Виида он был одним из самых сильных.

— Хукиа-а-а-ак!

Потрясающая внешность Феникса.

Он был оживлённой скульптурой, появление которой люди любили больше всего. После его прибытия поле битвы стало походить на шумную квартиру.

— Смотрите! Оживлённая скульптура!

— Ох-х-х-х! Феникс, которого я видел по телевизору!

— Божественное Пришествие! Мои поздравления от всего подразделения Каши из Огненного Цыплёнка.

Северные игроки возликовали. Все игроки знали его оживлённых скульптур.

— Вперёд.

Виид вскочил на спину Феникса. Обычно он избегал его высокой температуры, но в данный момент он был воином хаоса.

Он взлетел в небо и увидел всё поле битвы как на ладони.

Авианы изводили Империю Хэйвен, в то время как северные игроки боролись более настойчиво. Люди сражались на обширных равнинах, не жалея своих жизней.

— Поле битвы настолько большое, что трудно отдавать своевременные приказы.

Это была самая крупномасштабная битва, которую видел Виид.

Он чувствовал гордость от командования одной из сторон на этой войне. Однако это чувство было несколько подпорчено тем, что вторгались именно к нему.

С неба он видел, что сражения происходят даже в местах, далеких от Дворца Земли.

Огонь и стрелы носились по всем равнинам.

Величественное зрелище.

Из-за бедствия Виид чувствовал холодный бриз на своём лице.

— Феникс, поднимись ещё выше!

— Да, Хозяин-ним.

Когда Феникс понёсся вверх, позади него развевался огненный хвост. Теперь открылся более широкий вид на землю, реки и горы!

В общей сложности 3 армейских корпуса пробивались сквозь северян к Дворцу Земли. Под внушающими страх нападениями Империи Хэйвен игроки погибали в больших количествах.

Империя Хэйвен, казалось, также теряла какое-то количество войск. Однако это число было достаточно мало, чтобы считать его значительным.

Любые прорехи в рядах пехоты быстро заделывались. Если погибало 100 рыцарей, на их место вставали ещё 200.

Суровый марш мощнейшей армии. Конница преследовала врага, и казалось только вопросом времени, когда северные игроки падут окончательно. Они отчаянно сражались, но не могли остановить марша армии Империи Хэйвен.

Глаза Виида сузились.

Но это не было мрачное выражение.

— Армия Империи Хэйвен сильна. Но я всё равно должен попытаться победить. Если я буду до последнего оборонять Дворец Земли, то проиграю войну… Этого не должно произойти.

Виид решительно сказал.

— Сегодня все члены Гильдии Гермес и солдаты Империи Хэйвен погибнут в этом месте.

Глава 7. Переломная война

— Готовьтесь к сражению, готовьтесь к сражению!

— Здесь собрались одни новички. Мы не можем сыграть значительной роли в сражении, но мы должны быть готовы к бою!

— Лучники должны собраться на Скале Черепахи. Это хорошая позиция для стрельбы по врагам внизу.

— Вам необходимы военные товары. У меня есть все необходимые для войны товары по низкой цене. Я привёз всё необходимое, так что запасайтесь впрок и идите сражаться!

Барт находился на территории Дворца Земли.

Многие люди поднялись на вершины горы, подпирающей Дворец Земли, чтобы посмотреть сражение против Империи Хэйвен.

Также здесь была дорога, по которой проходили сотни тысяч игроков, поднимающихся в гору.

Почти половина армии Империи Хэйвен быстро приближалась к Дворцу Земли. Они топтали северных игроков и приближались к основанию горы.

— Убегаем, пока не стало слишком поздно!

— Игроки без боевых способностей станут лишь незначительной помехой, поэтому спускаемся и уходим!

Торговцы и туристы спустились от Дворца Земли, но были сметены 4-м корпусом.

Королевский дворец Королевства Арпен был построен в горах, поэтому командиры запланировали совместное нападение с разных сторон.

Игроки, находящиеся около Дворца Земли, были вынуждены сражаться до самой смерти.

— Что делать? Я не хочу умирать за этот дворец.

— Мне можно сдаться? Я сторонник Гильдии Гермес, живущий на севере. Вы — настоящее воплощение силы.

Не желающие сражаться игроки пытались всячески показать, что сдаются.

Инстриум, являющийся командиром 4-го корпуса, воскликнул.

— Нахождение в самом Дворце Земли означает, что вы намеревались сопротивляться Империи Хэйвен. Мы не берём пленных и убиваем всех!

Операция по геноциду!

Империя Хэйвен хотела показать свою безжалостность к врагам на примере Дворца Земли.

— Убейте их всех!

— Раненых и пленных не брать.

Армия Империи Хэйвен убивала северных жителей и поднималась на гору.

— Нет мест, куда можно было бы убежать.

Барт не мог убежать, поэтому возвратился к Дворцу Земли. Те, кто просто хотел посмотреть битву, были вынуждены вступить в бой около Дворца Земли.

Было невозможно оценить масштаб того, сколько игроков присутствовало внутри и снаружи Дворца Земли, а также повсюду в горах.

— Так быстро! Наши головы в опасности.

— Я ждал встречи с этими парнями всю неделю, но теперь, когда они здесь, я боюсь.

Они построили на стенах деревянные желоба, чтобы лить сверху кипящее масло.

Игроки, собравшиеся для того, чтобы повоевать, напротив, были вдохновлены. После того, как все выходы были перекрыты, эти игроки приняли решение умереть в бою.

Рыцари и солдаты Империи Хэйвен во время подъёма на гору непрерывно подвергались атакам. На них неслись стрелы, заклинания и большие булыжники.

— Останавливайте их своими телами и продолжайте наступление. Не обращайте внимания на незначительные повреждения.

Между 3-мя корпусами Империи Хэйвен во время нападения на Дворец Земли проводилось дружественное соревнование.

Рыцари и даже солдаты держали мечи и щиты. Несмотря на устававших солдат, мысли командиров были заняты лишь завоеванием Дворца Земли.

— Хех, я чувствую, что смогу убить одним ударом целых 100 человек.

Пейл стоял на стене Дворца Земли. Он нервничал, поскольку его стрела была направлена высоко в небо.

— Рассеивание Земли!

Стрела, которую пустил Пейл, взлетела вертикально в небо. Авианы попытались поспешно уйти из-под удара, но она буквально пронзала их крылья.

— Тви-ит твиит?

Но, несмотря на это, стрела, попадающая в авиан, не наносила никакого урона. Стрела, которую пустил Пейл, взлетела на 400–500 метров в воздух, а потом взорвалась, как фейерверк.

Более 10 шаровых молний начало падать на землю. Авианы снова попытались избежать их, но шаровые молнии просто пролетали сквозь их тела и крылья.

— Куару-ру-рук?

Только когда фрагменты стрелы коснулись земли, они взорвались. Это была специальная стрела, созданная при поддержке ауры земли, и это была продвинутая техника лучника.

Остальные лучники, стоящие в шеренгу на стенах дворца рядом с Пейлом, также пускали стрелы в армию противника.

Лучники заняли свои позиции, несмотря на приближение воинов. Из-за свойств ландшафта, здесь не было нехватки лучников, готовых защищать Дворец Земли от захватчиков.

Среди северных игроков были отшельники, которые вышли из своих укрытий.

— Я провёл в одиночестве 34 года, и сегодня настал великий день для моего появления на людях. Вмешиваясь в судьбу Королевской Дороги, я тем самым объявляю, что Империя Хэйвен — это зло!

— Подходите. Я очищу Центральный Континент от грязной крови!

— Я авантюрист, но у меня никогда не было высокой репутации. Другие авантюристы уже прославили своё имя. Но сегодня, после всех этих неудавшихся приключений, я, наконец, преуспею!

Здесь были и игроки, любящие спокойно охотиться и путешествовать в одиночку. Они полюбили атмосферу севера и с радостью обустраивали здесь свою жизнь. Поэтому они также присоединились к войне.

У Дворца Земли сейчас была самая высокая плотность лучших игроков с продвинутыми навыками.

Империя Хэйвен получила неожиданные потери, поднимаясь на гору, но всё равно продолжала наступать. Сердца имперцев жаждали славы, поэтому они не могли уйти отсюда ни с чем.

Гильдия Гермес была натренирована для постоянных сражений. Несмотря на жертвы в бою, она получала территории, добычу и опыт, к тому же всё больше солдат становились элитными.

Даже когда появлялись небольшие потери, лидеры Гильдии Гермес не отступали и продолжали идти к своей цели.

Тогда Виид появился над Дворцом Земли верхом на Фениксе и закричал с помощью Рёва Льва.

— Армия Королевства Арпен, вступайте в войну!

— Слава Его Величеству!

Виид с жаром начал раздавать приказы.

— Севиль, 5-й корпус будет на твоей ответственности!

— Есть!

Состав армии Королевства Арпен стал внушительным.

Среди рыцарей севера были игроки, навыки которых были довольно хорошими. На севере рыцари и солдаты NPC проходили обучение в учебных центрах наряду с игроками.

Воины пустыни, являющиеся потомками Железяки-5, также создали отдельное подразделение.

У Королевства Арпен имелось примерно 5 армейских корпусов.

Также в них состояли Ледяной Дракон и виверны. Они были оживлёнными скульптурами, но походили на монстров класса босса. Ледяной Дракон и Феникс имели высокий уровень и были способны к воздушным атакам широкого радиуса действия.

Королевская Гидра являлась наилучшим монстром по количеству здоровья и состояла в корпусе обороны.

Виид собрал 5 корпусов сразу по прибытии во Дворец Земли. Виид снова громко закричал с помощью Рёва Льва.

— Это место — сердце севера. Сражайтесь как единое целое, чтобы победить захватчиков!

Естественно, у северных игроков была взрывная реакция!

— К-кияху! Бог Войны Виид с нами!

— Теперь у нас есть твоя поддержка. Я стану свидетелем различных чудес, а потом возвращусь домой живым.

Виид улыбался, поскольку видел энтузиазм людей. Великий командир поддержал бы свои войска пламенной речью о победе.

«Это действительно трудное сражение. Чтобы защитить Дворец Земли, реально потребуется чудо».

Виид был нормальным человеком.

Элитные корпуса Империи Хэйвен приближались к Дворцу Земли, и их нельзя было остановить.

Это была не та ситуация, которую можно решить с помощью уловок.

«Что ж, я просто должен приложить все усилия».

Стрелы и магия 1-го корпуса полетели в направлении Дворца Земли.

Дзынь!

> Обелиски, построенные в Королевском дворце Королевства Арпен, впитали энергию гор и предоставили сопротивление разрушительным атакам.
>
> 96 % всех дальних атак были заблокированы.
>
> Здоровье и выносливость защитников увеличатся до 240 % в зависимости от их славы и преданности.
>
> Пожалуйста, обратите внимание. Если обелиски будут уничтожены или накопленная в них энергия исчерпается, то обороноспособность стен значительно

снизится.

Если ворота, железные башни и другие строения будут разрушены, то преимущества защитников исчезнут.

Несмотря на обелиски, блокирующие большинство дальних атак, некоторые из них достигали игроков. Они не могли справиться с концентрированной огневой мощью трёх корпусов Империи Хэйвен.

— Я знал, что изменить тактику сегодня было правильно! Моё решение было верным. Если я продолжу продвигаться к Дворцу Земли, я заполучу голову Виида.

Драка передал войскам, что высшим приоритетом является завоевание Дворца Земли.

С точки зрения Гильдии Гермес в сосредоточении атак на Виде не было никакого смысла.

Замороженная земля ещё не полностью оттаяла, и солдаты Империи Хэйвен погибали, но это не имело никакого значения для общей военной ситуации.

Северные игроки с равнин пытались присоединиться к обороне Дворца Земли, но были блокированы двумя корпусами имперцев.

Игроки, рассеянные по обширным равнинам, были расстроены.

— Ах… Как это произошло? Дворец Земли — очень важное место.

— Подразделение Каши из Чёрного Кунжута, идёмте туда.

— Бобовая Каша, Каша из Лука-Порея, Каша из Осоки, Каша из Полыни и Каша из Периллы[5], пойдём на помощь!

— Подразделение Бамбуковой Каши, сейчас у нас имеется только одна цель. Мы должны помешать Империи Хэйвен ступить внутрь Дворца Земли. Мы направимся к Дворцу Земли.

Культ Травяной Каши начал быстро перемещаться. Продвижение многочисленной группы игроков было изначально успешным.

Опытные ветераны из каждого подразделения раздавали команды в зависимости от изменений в сражении. Даже там, где подобной системы команд не существовало, огромное количество игроков направилось на врага.

* * *

У вас имеется 39 непрочитанных сообщений.

— Хм-м, это действительно горько. Что произошло с моей популярностью, учитывая, что раньше я правил частью мира?

Карлиз из Гильдии Чёрного Льва.

В реальности его звали Гао Дэган, и он был китайцем, управляющим обычным магазином в Пекине.

На пике популярности Гильдии Чёрного Льва он получал тысячи сообщений в день. Многие из тех людей восхваляли Карлиза и просили о вступлении в Гильдию Чёрного Льва. Когда они входили в союз с Гильдией Гермес, они получали сотни заявок в день.

Однако вся эта популярность исчезла после того, как они проиграли сражение за превосходство на континенте. Он несколько дней не заходил на официальную страницу Королевской Дороги, и за это время пришло лишь 39 сообщений.

— Оно и понятно. Их не заботит ничего, кроме Гильдии Гермес.

Гильдия Чёрного Льва распалась после своего поражения.

Карлиз был ответственен за поражение, и среди игроков произошло множество внутренних конфликтов.

Перед этим Гильдия Чёрного Льва имела 100 000 участников, но вскоре ситуация изменилась, и все они убежали, как песок сквозь пальцы.

Некоторые прежние члены Гильдии Чёрного Льва стали скрываться на континенте, словно преступники, в то время как другие присоединились к Гильдии Гермес. А между тем, многие богатые люди продолжали спокойно отдыхать на курортах.

Иногда он слышал новости от людей, которые перебрались на север.

У Гао Дэгана не было никаких других дел, поэтому он нажал на почтовый ящик.

Отправитель: Чёрствый Рисовый Пирог.
Карлиз, они такие ублюдки, я негодую из-за прошлого…

Отправитель: Джект.
У тебя всё хорошо?

Отправитель: Хэкель.
Привет. Я пишу тебе, чтобы присоединиться к квесту.

Отправитель: Биндэль.
Я нашел информацию о хорошем охотничьем угодье.

Отправитель: Виид.

Хэй, ты хочешь вместе со мной отомстить Империи Хэйвен?

Гао Дэган пристально посмотрел на верхнюю часть письма, где было написано «Отправитель: Виид».

— Только не говорите мне… Виид?

Когда он просматривал сообщения с официальной страницы Королевской Дороги, он увидел отправителя с таким именем. Имя Виид являлось наиболее распространённым.

— Бог Войны Виид! Сейчас он демонстрирует свои навыки во Дворце Земли. Преодолевает трудности и бьётся против Империи Хэйвен.

По телевизору показывали северную войну.

Как только появлялся Виид, рейтинги гарантированно существенно повышались. У зрителей сразу начиналась восторженная реакция.

После того, как Гао Дэган увидел его по телевидению, он прочитал множество сообщений с этим именем, которые писали другие игроки на официальной странице Королевской Дороги.

— Конечно, это не Бог Войны Виид.

После удаления множества сообщений с недовольствами и оскорблениями, он мог ожидать подобного розыгрыша от прежних членов Гильдии Чёрного Льва.

Его курсор нажал на сообщение с заголовком «Отправитель: Виид».

— Я не думаю, что это правда, но я должен прочитать это письмо.

Название говорило, что это шутка, но сейчас у него было достаточно времени, чтобы потратить его впустую.

Но с того момента, как Гао Дэган посмотрел на текст письма, он почувствовал, как всё внутри него похолодело.

Когда сообщение приходило с официальной страницы Королевской Дороги, в тексте письма показывалось изображение персонажа. Изображение, которое появилось в письме, показывало Виида.

Он носил Божественные Доспехи Рыцаря и кучу уникальной экипировки, полученной из квестов.

— Это действительно письмо от Виида.

Несмотря на несостоявшуюся встречу в Мельбурнской Шахте, он видел передачу, где Бадырей победил Виида. Игроки Гильдии Чёрного Льва часто смотрели ролики со сражениями Виида.

Было неудивительно, что многие обращали пристальное внимание на Виида.

Что ж, я пропущу приветствия. Разве это не давно избитая фраза — спрашивать, хорошо ли ты поживаешь?

Как ты знаешь, Империя Хэйвен послала войска для завоевания севера. Однако это письмо не является просьбой о помощи…

Гао Дэган был смущён.

Он не понимал, почему Виид послал ему сообщение.

На самом деле, он думал, что это будет предложение поучаствовать в северной войне. Но к тому времени, когда он читал это сообщение, было уже слишком поздно для того, чтобы сыграть большую роль в войне.

В прежние времена Гильдия Чёрного Льва являлась 2-й по силе среди всех гильдий.

В прошлом игроки собирались вместе для управления целыми областями и охотничьими угодьями. Поступало даже предложение пойти всем вместе на север, прежде чем гильдия была расформирована.

Конечно, Гао Дэган не принял бы участия в безнадёжной северной войне.

Игроки Гильдии Гермес съедят весь Версальский Континент, если оставить их в покое.

Просто жди и копи силы.

Скоро появится шанс полностью встряхнуть Империю Хэйвен.

Лев сможет поохотиться на раненых волков.

Подробные инструкции вышлю после того, как северная война будет выиграна.

Сообщение на том заканчивалось.

— Виид… Неужели ты действительно не сдаёшься?

Гао Дэган размышлял вслух.

Будучи побеждёнными Гильдией Гермес, престижные гильдии исчезли. Но, несмотря на то, что он являлся Богом Войны и был сражён, Виид всё равно не сдался.

— Несмотря на это, война не может быть выиграна только лишь от одного его желания.

Пристальный взгляд Гао Дэгана направился к телевизору.

Многие телеканалы передавали северную войну. Каждый канал показывал, что он находился в невыгодном положении на этой войне.

Он был беспомощен!

Империя Хэйвен убивала игроков и поднималась к Дворцу Земли. Игроки, загнанные в ловушку во Дворце Земли, не могли достойно обороняться.

Союзные Войска имели более благоприятные обстоятельства, но всё равно были с лёгкостью повержены. Гао Дэган подумал, что тут ничего нельзя сделать.

— Это невозможно. Но если ситуация каким-либо образом полностью изменится… Всё может стать по-другому.

Ситуацию в будущем абсолютно никак нельзя было предугадать.

Но если Империя Хэйвен будет побеждена хотя бы раз, то миф о непобедимости Гильдии Гермес будет развеян.

— Он не мог послать это сообщение только мне одному. Неужели я увижу восстание Версальского Континента ещё раз?

Гильдия Гермес была непобедима. Бесчисленные враги Империи Хэйвен теперь лишь лили слёзы от унижения.

Виид намеревался создать новый миф, сплотив всех этих людей одним своим сообщением. И использовать неразбериху для того, чтобы собрать все их силы.

— Гильдия Гермес, несомненно, победит. Я не могу представить ничего иного. Разве Виид может по-настоящему изменить эту ситуацию? Это сомнительно, но… Это станет легендой, если произойдёт.

У Гао Дэгана возобновился интерес к северной войне.

Он никак не мог надеяться на это, но Бог Войны Виид действительно мог превзойти все ожидания. Если бы он смог остановить вторжение Империи Хэйвен, тогда произошли бы большие изменения.

— Я должен внимательно следить за ситуацией. Не подведи меня.

Гао Дэган сел перед телевизором и прибавил звук. Другие игроки уже прочитали сообщение Виида.

Роам из Гильдии Роам, Гюнтер из Гильдии Звездного Льва, Мичел из Наёмников Чёрного Меча и Шервуд из Гильдии Облака.

Проигравшие, которые когда-то доминировали над континентом.

Они смотрели за северной войной через хрустальный шар в захудалой таверне в Королевской Дороге. Вкус пива в Королевской Дороге намного превосходил вкус пива в реальности.

* * *

Игроку Пенчелу было хорошо на севере.

«Война есть война».

Он был подобен обычным игрокам, когда присоединился к

Королевской Дороге. Он начал игру в Королевской Дороге, не зная своих способностей и не имея мыслей насчёт будущей профессии.

В момент первого появления в Королевской Дороге он чувствовал себя изнурённым подобно хомяку в колесе, и тут перед ним открылся новый мир.

Ветры, море, песок, здания, запахи и живописные луга сделали его счастливым.

«Новый мир, который ещё никто не изучил».

Он начал в Море и стал жителем севера с первого дня. Он мечтал о процветании Королевства Арпен.

Первоначально игроки не могли отойти далеко от Моры. Поэтому он не выбрал профессию, которая была распространена в городе, как, например, кузнец или портной.

Пенчел не так уж сильно хотел путешествовать по всему миру, участвуя в приключениях.

Несмотря на огромные города Версальского Континента, ничто не могло сравниться в его голове с Северным Континентом.

«Рыцари. Они скачут повсюду. И защищают слабых».

Он поднял свой уровень и боевые навыки благодаря охоте и прохождению подземелий возле Моры.

Он не был ограничен профессией и мог спокойно осваивать боевые навыки воина. После изучения навыков воина он стал рыцарем.

Пенчел в качестве рыцаря путешествовал по северу с авантюристами и торговцами. Иногда он защищал деревни от вторжений монстров.

Он присоединился к Культу Травяной Каши сразу, как услышал о нём, поэтому было естественно, что он пришёл во Дворец Земли.

«Королевство Арпен было основано в дикой местности. Оно — плод усилий многих людей».

У тех, кто начал в Море, была абсолютная преданность северу.

Несмотря на это, игроки хорошо знали пределы своих возможностей. Если бы они боролись с игроками Гильдии Гермес один на один, то они бы погибли, поэтому они набрасывались на отделившихся от основной армии воинов.

— Х-ха!

Пенчел набросился на одинокого имперского солдата и успешно победил его шестью ударами. Большой стальной щит, используемый в Империи Хэйвен, выпал с него и был подобран Пенчелом.

Он чувствовал, как по всему телу разливается адреналин.

«Я силён. Но я истратил слишком много маны. Было бы здорово, если бы я смог победить его всего тремя ударами».

Его частое дыхание также раздражало его.

«Я не один. Чтобы защитить Королевство Арпен, я должен убить ещё хотя бы одного».

Пенчел решил совсем немного передохнуть перед поиском следующего противника.

Виид стоял у главных ворот Дворца Земли. Сияющая аура огня обволакивала его тело, и он являлся предметом зависти для миллионов игроков.

— Виид, рыцарь Рандемир бросает тебе вызов.

— Как Король Королевства Арпен, я слышал гнусные вещи о тебе. Я разберусь с тобой.

— Я люблю убивать… И ты будешь всего лишь маленькой пометкой в моём списке!

Огромное количество воинов Империи Хэйвен побежало к Виду.

Это были персонажи 450-х, 460-х и 470-х уровней. Хестигера не было рядом, поэтому они были уверены в победе над Виидом. Они поднимались к Виду в гору.

Однако Виид не был один.

Воин-варвар Бахаморг!

Самый сильный воин, руководящий оживлёнными скульптурами, находился возле Виида. Он даже руководил высокоуровневыми игроками севера.

Авианы, во главе с Золотой Птицей и Серебряной Птицей, также порхали рядом, чтобы в случае чего оказать поддержку Виду. Игроки Гильдии Гермес уничтожались один за другим.

Виид потерял существенное количество уровней в квесте, но он не был слишком сильно ослаблен этим. В своих приключениях он поднимал характеристики, поэтому он побеждал членов Гильдии Гермес, носящих ослепительные доспехи.

Виид поднял моральный дух северных игроков!

Пенчел уставился на него глазами, полными зависти.

«Однажды я смогу сражаться так же, как он. Я должен стать сильнее, путешествуя не только по северу, но и в других областях».

Среди северных игроков не только у Пенчела были подобные мысли.

Среди этих игроков был и Барт.

«Столько людей следует за ним. Его влияние в Королевской Дороге просто удивительно».

Многие игроки кричали ему различные фразы. В некоторых случаях, игроки даже симулировали перед Виидом свою смерть.

Будучи простым торговцем, Барт даже не смел приближаться к Королю Королевства Арпен. Одного факта, что он был знаком с Виидом, было уже достаточно.

Конечно, многие люди не поверили бы его словам.

«И всё-таки, моя дочь слишком хороша для него…»

Барт стоял рядом с колонной и наблюдал за его боевыми способностями. Мимо Барта пробегали игроки Гильдии Гермес, но Виид был для них в более высоком приоритете, нежели какой-то простой торговец.

И тут глаза Виида и Барта внезапно встретились.

— А?

— В-Виид?

На таком расстоянии можно было расслышать голос. Но пристальный взгляд Виида вскоре растворился в толпе членов Гильдии Гермес.

Барт был унижен.

«Я выгляжу ничтожеством».

Его охватил стыд за то, что он не носит дорогую экипировку торговца.

Глава 8. Разрушение

— Я принадлежу к Рыцарям Арена…

— Я всё равно не запомню, так что просто прощай!

Виид избавлялся от различных игроков Гильдии Гермес.

Честно говоря, у игроков были превосходные навыки атаки и защиты. Их высокий уровень делал их трудными противниками, но дело происходило около Дворца Земли.

Красная Звезда предоставляла ему дополнительные эффекты защиты и здоровья, а принадлежность к расе воина хаоса делала его крайне подвижным.

— Скачок!

Время от времени он телепортировался.

Для игроков Гильдии Гермес он был приоритетной целью, поэтому ему приходилось оглядываться вокруг. Убийство Виида принесло бы очень высокие достижения, поэтому многие игроки лихорадочно набрасывались на него.

Виид посмотрел с горы вниз, продолжая сражаться.

Хестигер всё ещё преследовал 6-й корпус. Командир сбежал, но Хестигер уничтожал элитные войска и игроков Гильдии Гермес.

Субординация 6-го корпуса нарушилась, а моральный дух снизился, поскольку с ними также боролись северные игроки.

5 корпусов армии Королевства Арпен и оживлённые скульптуры находились в центре сражения. Боевые способности оживлённых скульптур были выше, чем у обычных людей.

— Мы проживём длинную жизнь, гол, гол, гол!

— Это лучше, чем пинать коровье дерьмо по полям, умо-о-о-о-о. Хозяин сказал мне, что это будет благородная смерть. Рёбрышки и вырезка, которые будут буквально таять во рту.

Оживлённые скульптуры Виида оказывали поддержку в нападении.

Неукротимая Королевская Гидра пожирала людей на земле, в то время как Ледяной Дракон летал в небе. Каждый раз, когда Ледяной Дракон пролетел над игроками, те начинали дрожать от страха.

Остальные оживлённые скульптуры, такие как Цербер, Червь Смерти, Крокодил и Белый Тигр, также использовали свои навыки.

А также здесь были переименованные Рыцари Муксабаля, которые состояли из Первого Меча и его учеников. Они применяли любое оружие, преследуя врагов на поле битвы. Они сбрасывали противников с лошадей и сами взбирались на них.

Чтобы прорваться вперёд они использовали такое оружие, как мечи, копья и топоры. Их навыки были видны невооружённым глазом и поднимали моральный дух находящихся рядом союзников.

Тем временем 2-й корпус Империи Хэйвен показал удивительную скорость и добрался до Дворца Земли. Империя Хэйвен планировала поднять свой флаг над Дворцом Земли.

Но защитить Дворец Земли было очень важно, поэтому северяне массово гибли.

1-й корпус совершил стремительный манёвр и оказался в 500 метрах от центральных ворот Дворца Земли. Рыцари немедленно начали разгон для своей излюбленной верховой атаки.

Виид заранее предугадал подобное поведение.

«Это действительно опасно. Однако это ещё не конец. Нужно собрать их поплотнее. Соблазнить лёгкой добычей».

Армия Империи Хэйвен всеми силами привлекалась сюда. Виид отступал к Дворцу Земли. Одного этого действия уже было достаточно, чтобы обмануть врага. Но всё же требовалось больше хитростей. Вражеская сторона должна была двигаться так, как ему необходимо.

Боевой дух противника был на высоте.

— Наша цель рядом!

— Виид — важная цель, но он ничто по сравнению с Дворцом Земли.

— Быстрее! 1-й корпус, вперёд. Игнорируйте рыцарей и потери!

3-й и 4-й корпус неистово сражались.

Дворец Земли располагался на нескольких вершинах горы. Дворец был построен в форме короны, которая олицетворяла сердце севера.

Склоны горы со всех сторон были покрыты войсками Империи Хэйвен. Здесь было минимум 900 000 врагов.

Конечно, они приближались, чтобы вторгнуться во Дворец Земли, поэтому более половины армии было сконцентрировано на горе. Тяжёлая пехота, рыцари и элитные войска неуклонно набирали скорость подъёма.

— Где моя удача? Мой дом очень скромно обставлен. В моей жизни не всегда была возможность питаться каждый день. Мне не дано испытать судьбу сына богача.

Мир всегда был несправедлив. Если бы Вииду представилась возможность рассказать своему ребенку о современном обществе, он сказал бы следующее.

— Сын, учёба — не главное в жизни, но тебе нужно запомнить, что если ты не родился в богатой семье, то тебе

придётся пахать. Ты должен будешь искать способ выживать в этом мире.

Относительно проблемы любви.

— Женщина — это деньги. Без денег очень трудно любить. Жениться… Мне? Я, гм…

Виид намеревался жениться на Союн. Фактически, они стали очень близки, поэтому было естественно думать о будущем бракосочетании с Союн.

— Я хочу, чтобы ты встретил женщину с большим количеством денег. Свидание вслепую? Тогда будь готов к неминуемым убыткам. В конечном счёте, руководствуйся здравым смыслом. Что ж, у меня есть хорошая аналогия. Разве это не как выигрыш в лотерее?

Многие люди мечтали изменить свою жизнь после выигрыша в лотерее, но победа была по-настоящему редка. Редкость делала её чем-то сказочным.

— Гр-р-р-рук!

Даже думая, Виид продолжал сражаться. Игроки, набрасывающиеся с храбростью и гордостью, погибали в нескольких шагах от него. Даже несмотря на то, что его уровень был низким, Виид обладал превосходящими характеристиками и боевыми навыками благодаря своим приключениям.

В частности, у него были высокие выносливость и здоровье благодаря Разрушению Скульптуры, а также его лечили священники.

Поскольку основная часть врагов приближалась, всё больше игроков Гильдии Гермес решались напасть на него.

Командиры могли запретить это, но они молчали.

«Я не могу знать заранее, умрут они или нет. С их высокими уровнями трудно что-либо прогнозировать».

«Если их смерти помешают Виду сбежать, то…»

Командующий 1-м корпусом Драка был достаточно близко, чтобы видеть его лицо.

Цветущие здесь цветы были смяты, поскольку верховые рыцари мчались к рынку, заполненному игроками.

Драка радостно воскликнул.

— Бог Войны Виид! Это место, где ты умрёшь. Я с лёгкостью убью тебя!

Несмотря на то, что это место было полностью забито игроками, рыцари продолжали безудержно приближаться. Здесь было минимум 10 000 рыцарей, сопровождаемых элитными войсками.

— Эти!.. Этого не должно было быть.

— Боритесь до конца. Всё будет хорошо.

Миллионы игроков находились во Дворце Земли, но многие из них уже потеряли надежду. Но с точки зрения Виида, рыцари Империи Хэйвен были похожи на пойманную на крючок рыбу.

На лице Виида была гнусная улыбка.

«Они попались. Они уже не смогут убежать. Но чтобы причинить значительный ущерб ещё большему количеству корпусов, я должен втянуть их поглубже… Нужно ли мне потратить ещё немного времени здесь? Это может быть подозрительно».

В мысли Виида закрались сомнения.

«Они действительно попались на мою уловку? Я никогда не отличался честностью и прямотой».

Дворец Земли являлся символом Королевства Арпен, поэтому враги не могли мыслить рационально.

«Вот теперь хорошее время. Мои действия должны показать, будто я отчаянно защищаю ворота. Я должен удостовериться, что мои друзья поступают также».

Число продолжающих бороться северных игроков всё ещё было огромно. Однако ситуация на поле боя говорила, что вряд ли они смогу защитить Дворец Земли.

Чтобы заманить игроков Гильдии Гермес в ловушку, он должен был заставить их поверить, будто он прикладывает все усилия.

«В подобной ситуации лучше было бы сбежать, но…»

Но Виид должен был оставаться здесь, чтобы заманить Империю Хэйвен глубже.

Паба-ба-бак!

Мысли в голове Виида начали ускоряться. Уловки, которые позволяли ему выживать в любой плохой обстановке и при любых неблагоприятных обстоятельствах!

Виид закричал, используя Рёв Льва.

— Авианы, слушайте меня! Прямо сейчас Дворец Земли находится в опасности!

Оглушительный боевой клич пронёсся через всё поле битвы. Все северяне и авианы услышали Виида. Многие игроки с гор и равнин также смогли его расслышать.

— Империя Хэйвен убивает всех без разбора. Авианы, спасайте всех, у кого нет боевых навыков, и кто был загнан в ловушку во Дворце Земли!

Приказ о спасении невинных!

Армия Империи Хэйвен с жестокостью нападала на любого человека, которого видела.

Игроки на равнинах возликовали.

— Это действительно Виид-ним!

— Принципы Королевства Арпен состоят в том, чтобы защищать слабых!

— Культ Травяной Каши, мы будем бороться до конца!

Закончится ли война успехом или нет — северные игроки в любом случае были полны решимости сражаться.

— Ж-жай-жай-жайк!

Авианы опустились к Дворцу Земли по команде Виида.

— Вы действительно собираетесь спасти меня? Вы не пропустите меня?

— Я боюсь высоты… Не берите меня. Я лучше просто умру здесь. А-а-а-а-а!

— У меня нет ничего, что я могу потерять. Лучше спасайте других людей.

Авианы начали принудительно спасать торговцев и туристов.

Виид снова использовал Рёв Льва.

— Войска Империи Хэйвен, я разрешаю вам нападать на меня, не убивая жителей севера!

Пылающий огнём Виид встал перед воротами и поднял Красную Звезду. Огонь от неё исходил далеко. Это показывало, насколько сильно он хотел спасти людей во Дворце Земли.

Толпа думала, что Виид действительно поступает как герой, но те, кто знал его лично, не верили ему.

Пейл глянул на него, пуская стрелы со стены.

«Он пытается получить с них деньги? Множественный выстрел… Эта ситуация не похожа на него. Значит, он пытается снять накопившийся стресс?»

Его действия в то время, когда люди умирали, действительно вызывали подозрения! Но участники Гильдии Гермес не заметили ничего странного.

Как Король Королевства Арпен, Виид естественно должен был заботиться о своих подданных. Зрелище того, как Виид доблестно спасает своих граждан, заставило имперцев страдать от боли в животе.

— Атакуйте в полную силу!

— Сумеречные Рыцари, вступайте в бой! Маги, атакуйте летающих авиан. Пехота, окружайте стены. Немедленно захватите Дворец Земли!

— Взбирайтесь наверх!

Самая сильная армия континента начала атаку на Дворец Земли Виида. Подразделения магов пускали заклинания в игроков, спасаемых авианами.

Ду-ду-ду-ду-ду!

Рыцари и солдаты начали нападение на Дворец Земли.

Виид и другие северные игроки встали с оружием в защитной

стойке. Они не жалели ни о чём, даже если это был их последний момент перед смертью. Они удостоились чести защищать Дворец Земли вместе с Виидом.

Светлая улыбка на лице Виида превратилась в кривую гнусную ухмылку.

1-й корпус явно попался на крючок.

«Они практически достигли своей цели, но сейчас они умрут».

Виид понял замысел Сумеречных Рыцарей.

— Бросок!

Рыцари с силой бросили свои копья в Виида. Это была ситуация, от которой, возможно, зависела судьба всего континента.

— Скачок!

Виид возник рядом с лидером Сумеречных Рыцарей. Он применил Красную Звезду против врага.

— Гнев Огня!

— Куеок!

Столб огня появился там, где стоял рыцарь, и больше там ничего не осталось. Ближайшие рыцари попадали с ног, их здоровье и мана уменьшились.

Красная Звезда и воин хаоса были очень хороши на войне. По этой же причине многие маги специализировались на магии огня.

— Бахаморг, следуй за мной.

— Понял.

Бахаморг держал в правой руке большой топор, а в левой — булаву, которой он сбивал рыцарей на ходу.

Когда они двинулись по полю битвы, рыцари продолжали набрасываться на них. Драка мог просто остановить бессмысленные нападения, но рыцари были специально принесены в жертву, чтобы измотать главного врага.

— Следуйте за Виидом-нимом!

Северные игроки бросились на Сумеречных Рыцарей. Это было похоже на бросок яйца против скалы, но они могли хоть немного замедлить рыцарей.

— Куи-и-и-и-и!

Послышался пронзительный орлиный крик.

С неба спустились воины клана авиан и начали наносить сильный урон. Некоторые из них спасали игроков, в то время как другие клевали Сумеречных Рыцарей.

Остальные корпуса продвигались к Дворцу Земли без особых проблем. Самое жестокое сражение между имперскими воинами и защитниками севера происходило перед главными воротами.

Драка наблюдал за сражением трезвым взглядом.

Виид и Бахаморг хорошо держались против Сумеречных Рыцарей. Бешеный огонь сжигал атакующих рыцарей.

Виид эффективно разбирался с игроками Гильдии Гермес. Существенное количество времени прошло с тех пор, как он столкнулся с Бадыреем в Мельбурнской Шахте, и за это время он стал сильней.

Но его сила атаки, конечно, оставалась на 1–2 порядка ниже, чем у Бадырея.

Несмотря на то, что противостоящие ему игроки находились на вершине рейтинга Гильдии Гермес, он с лёгкостью отнимал их жизни. Однако Драка был уверен, что сможет победить Виида в сражении один на один.

Виида было очень трудно поймать из-за его навыка «Скачок». Но несколько раз он всё же был поражён из-за неверного выбора места появления.

«Я подожду, пока он не израсходует свои силы. А пока я продолжу захватывать Королевский Дворец».

Виид был неуловим, поэтому Драка решил сперва приняться за дворец Королевства Арпен.

Как только Драка принял решение, он отдал приказ.

— Оставьте со 2-го по 10-е подразделение конницы для борьбы с Виидом. Остальная часть 1-го корпуса должна направиться в Королевский Дворец и захватить его.

— Есть!

1-й корпус обошёл место столкновения и вступил в бой за территорию дворца. Здесь находились такие оборонительные сооружения как ров и башня лучников, но они были подготовлены к подобному. Даже те защитники, у кого были лишь малейшие боевые способности, сражались со всей возможной отдачей.

— 3-й корпус прибыл. Если мы завоюем Королевский Дворец, то получим значительные достижения!

— 4-й корпус уже пошёл в наступление. Это опасно. Они прорываются прямо сквозь защитников.

Много народу собралось во Дворце Земли. Но было затруднительно получить подкрепление с других вершин. Значительное количество игроков помчалось к воротам.

Это было по-настоящему отчаянное положение!

— Сейчас всё закончится…

Северные игроки уже видели перед глазами смерть и разрушение Королевства Арпен. С другой стороны, Гильдия Гермес была убеждена в своей победе.

Так или иначе, первый, кто прорвётся через ворота, захватит практически пустой Королевский дворец.

— Прорывайтесь!

Драка продолжал подгонять свой собственный корпус к Королевскому Дворцу. Северные игроки подвергались непрерывным атакам, и ворота были снесены.

— Вперёд!

— 1-й корпус завоюет Королевский Дворец!

Некоторые войска остались сдерживать северян, в то время как остальные вошли во дворец. Грабёж дворца начался.

Виид и северные игроки были окружены врагами, поэтому были вынуждены лишь беспомощно наблюдать за этим.

Северные игроки ужасно себя чувствовали.

— Это конец.

— Ах-х, я же шлифовал здесь все камни.

— А я принёс сюда целых 73 камня.

Игрокам, непосредственно участвующим в строительстве Дворца Земли, было наиболее паршиво.

Глаза Виида загорелись.

«Авианы спасли половину моих граждан».

Оставшиеся были зрителями, которые его не заботили: они либо выживут, либо нет.

«Было убито значительное количество защитных войск. Они сражались неорганизованно».

Северные игроки не могли пережить подобной резни.

«Пора».

В то время как сражение продолжалось внутри и снаружи Дворца Земли, Виид послал кое-кому шёпот.

— Начинайте операцию. Не колеблитесь и сделайте это.

* * *

Гастон и Паво напивались прямо в середине дня. Архитекторы Каменного Молота, сидящие рядом с ними, также были пьяными.

— Как он мог предложить такое? Разрушить сооружение, которое я построил своими собственными руками.

— Забудь про это. Это было всяко лучше, чем позволить тем парням завладеть им.

— Каждый раз, когда я закрываю глаза, я всё ещё представляю Мост Алказара, как наяву. Изящный мост, который соединял север и юг!.. Разве когда-нибудь у нас сможет снова появиться такой мост?

Он являлся результатом тяжелой работы многих архитекторов.

Мост Алказара, которым они так гордились, был разрушен, поэтому архитекторы, естественно, были расстроены.

Великое здание, которое они планировали и создавали усилиями тысяч людей. К счастью, это нанесло значительный удар по Империи Хэйвен, но их сердца всё равно были разбиты.

— Куох-х, вино такое вкусное.

— Я должен выпить ещё.

Гастон и Паво держали свои кружки дрожащими руками.

Инцидент на Мосту Алказара уже произошёл, но Паво приходилось морально подготовиться к кое-чему похуже. Это было огромное событие, которое не могло даже сравниться с Мостом Алказара.

Во время подготовки к уничтожению Моста Алказара, Виид отвёл архитектора Паво в сторону. Сказанные им слова вызвали у Паво сомнение по поводу собственного слуха.

— С… Серьёзно? Я, наверное, ослышался…

— Нет.

— Повторите ещё раз.

— Пожалуйста, разрушь Королевский Дворец Королевства Арпен.

— Если вам не нравится это здание, мы можем просто изменить его.

— Ты неправильно меня понял. Я хочу, чтобы ты полностью разрушил весь Королевский Дворец.

— Это шутка?

— Ты думаешь, поедание ячменного хлеба — это хорошая шутка?

— …

Паво выслушал чёткий план Виида.

Его суть заключалась в том, чтобы разрушить Дворец Земли, как только его займёт Империя Хэйвен.

— Это действительно того стоит? Как только дворец рухнет, его нельзя будет восстановить.

— Это как вкус тонкацу[6]. Оно стоит того, если мы сможем убить тех парней.

— Я лучше умру, чем сдамся Империи Хэйвен, но…

— Есть ли надежный способ сделать это?

— Ну, у нас есть архитектор, который уже испытан в разрушении зданий. Времени мало, но если уж у нас получилось разрушить Мост Алказара…

У архитекторов была техника разрушения зданий. После строительства великих зданий было естественно, что некоторые решили развивать это умение.

Конечно, использование этого умения также требовало некоторого предварительного ослабления здания. Опорные части здания нужно было подготовить, иначе оно не смогло бы рухнуть должным образом.

Архитекторы, ответственные за Королевский Дворец, знали каждую его скрытую часть как свои пять пальцев.

— Оно должно рухнуть так, чтобы нанести максимальный ущерб захватчикам.

— Это будет нетрудно сделать. Из-за природы Дворца Земли, основанного на нескольких вершинах, если одна часть обрушится, то повлечёт за собой остальные.

— Проблема во времени и в стоимости предварительного разрушения дворца. Его крах должен показать максимальную разрушительную силу.

— Если здание начнёт рушиться, Гильдия Гермес отбежит. Нужно будет задержать их.

— Дворец Земли находится на горе. Мы можем использовать это в своих интересах.

— Только не говорите мне… Вы хотите использовать разрушение дворца для создания оползней.

— Если это возможно.

— Дворец состоит из достаточного количества материалов для создания оползня. Хотя сейчас архитекторы работают над Мостом Алказара, я могу привлечь шахтёров для работы под землей…

— Как скажешь.

— Вы действительно ужасны. Не каждому пришло бы в голову подобное решение.

— Я просто хочу получить свои деньги.

Лицо Паво стало угрюмым, поскольку он вспомнил свой разговор с Виидом. Архитекторы отправились осуществлять план по разрушению Королевского Дворца.

Шахтеры и архитекторы тайно работали одновременно над двумя крупными проектами на севере.

— Я-я расстроен. Но мы сделаем это.

— Мы должны наполовину ослабить землю под дворцом? Если мы с осторожностью прорoем тоннели, то позже… Кстати там есть залежи руды, но наши кирки смогут пробиться сквозь них.

Архитекторам приходилось заботиться о системах отопления и водоснабжения, но на севере имелось несколько лучших архитекторов континента.

Мибулло присоединился к северянам, потому что завидовал

их свободе, и тщательно проектировал гнезда для авианов. Он был талантливым архитектором, и поэтому мог копировать природные строения.

Он решил присоединиться к ним после того, как услышал план по обезглавливанию Империи Хэйвен.

— …Невероятно решительный план. Одна только мысль о результатах заставляет кожу покрываться мурашками. Между прочим, у меня есть некоторые навыки, которые повысят вероятность его успешной реализации.

— Серьёзно? Извините, но могу я узнать названия этих умений?

— Оползень, Обвал Земли.

— Это действительно те умения, в которых мы нуждаемся. Но как архитектор смог получить такие великие навыки?

— Это вторичные навыки, связанные с архитектурой, но их было нелегко заполучить.

— Хм, Мибулло-ним действительно велик.

— Я не думал, что эти навыки окажутся настолько мощными, когда изучал их. Я не знал, что они будут оказывать такое огромное воздействие.

— В таком случае, похоже, что проблема решена.

Паво немедленно отправил эту новость на одобрение Вииду.

Виид на это ответил.

— Это великолепно. Я заставлю их дорого заплатить за каждый медяк, потраченный на строительство Королевского Дворца. Масштаб, кажется, будет больше, чем я ожидал. Я определенно поражу их в самый затылок.

Поэтому архитекторы тайно работали над Дворцом Земли.

Основные усилия были приложены к тому, чтобы ослабить опоры Дворца Земли. Как только они начнут рушиться, пойдёт цепная реакция, которая вызовет Оползень и Обвал Земли. Слова, которых так боялся услышать Паво, наконец, были произнесены.

— Начинайте операцию.

Настал момент, когда он услышал тот самый шёпот.

— Куох-х, в конце концов, это всё равно должно было произойти.

Паво послал шёпот причастным к операции архитекторам.

— Давайте начнём. Я получил от него сигнал.

— Понято. В конце концов…

— Королевский Дворец захвачен. Прогоним прочь всех собак Империи Хэйвен.

Архитекторы оперативно получали отчёты о сражении.

Паво вытащил миниатюру Дворца Земли. Архитектурная модель, в точности повторяющая необходимое для разрушения

здание.

— Эх, это очень тяжко. Разрушение Здания!

Паво разбил модель Дворца Земли. Он не мог вынести этого зрелища и отвернулся.

Вы использовали навык Разрушение Здания.

* * *

Хестигер был Героем, Который Спас Мир.

Он в мгновение ока расправился со всем 6-м корпусом.

Рыцари, приехавшие спасти командира Дрома, были убиты. Он также выпустил несколько стрел в самого командира, но тот продолжал бежать.

Перед тем, как вытащить лук со стрелами, он в мгновение ока разобрался с помощью своего ятагана со всеми, до кого сумел дотянуться.

Воины пустыни были искусны в стрельбе из лука.

Он подобрал «Лук Ясного Перекликания с Духами Леса» высших эльфов, выпавший с одного довольно сильного игрока Гильдии Гермес. Луки высших эльфов были известны своей мощью, поэтому он наносил громадный урон. По точности, дальности, скорострельности и элементному зачарованию это был наилучший лук высших эльфов.

В руках Хестигера стрелы летели со скоростью молнии и поражали любую цель.

Если бы Виид увидел полёт этих стрел, он бы срочно был отправлен в отделение неотложной скорой помощи с острым гастроэнтеритом.

— Куах-х! Хестигер-ним так силён!

— М-м-м, посмотрите на его улыбку!

Хестигера сопровождала толпа женщин и авианов.

И с течением времени самки авиан с острыми клювами и большими глазами всё продолжали присоединяться к этой толпе!

Рыцари и солдаты 6-го корпуса почти полностью были истреблены Хестигером и северными игроками.

— Используйте все свои силы. Верьте в Хозяина. Мы сможем победить.

Тело Хестигера испускало безжалостный огонь, распространявшийся повсюду. Везде, где он прошёл, образовывалась лава.

Река лавы.

Те, кто касался лавы, взрывались.

Это был один из главных навыков воина пустыни! Чтобы получить это умение, они должны были войти в лаву извергающего вулкана и пройти специальную церемонию.

У Виида не было времени, чтобы освоить этот навык, поэтому он заставил пойти и изучить его Хестигера.

Как только возникала река лавы, её было невозможно пересечь, поэтому армия была разделена. Аура огня, испускаемого воином пустыни, также могла усиливать восстановление здоровья и навыки.

Виид провел много дней в качестве правителя пустыни. И хотя с помощью квестов или наставников можно было изучить определённые навыки, он не озаботился этим.

Огонь Хестигера продолжал наносить огромный ущерб армии Империи Хэйвен. Пылающий огонь наносил максимальный урон.

Солдаты, стоящие рядом друг с другом, были уничтожены огнём. Даже рыцари не могли приблизиться к нему, не умерев.

Один из самых сильных героев воюющего периода оказался в текущем времени, чтобы напасть на Империю Хэйвен.

Дром сбежал в расположение 2-го корпуса, но Хестигер, в конечном счете, нагнал его.

— Это твой конец. Все рыцари должны встретить смерть.

— Виид — бесчестный и коварный человек, пользующийся презренными методами…

— Не оскорбляй Великого Императора. Он благородный и святой.

— Хах.

Дром в гневе скрестил руки на груди. Он обнаружил, что этот монстр является абсолютно преданным рабом Виида.

— Ко мне!

Дром в отчаянии попросил о помощи рыцарей 2-го корпуса.

— Судный День!

Великое умение Хестигера уничтожило и Дрома и рыцарей. Дром был сильным противником, но его здоровье постоянно уменьшалось во время его побега.

И после этого Хестигер стал основной целью 2-го корпуса.

Благодаря быстрой мобильности и сильным пробивным способностям, 2-й корпус являлся одним из худших противников на поле боя.

Но самое важное сражение происходило во Дворце Земли!

— Ах-х, слишком поздно.

— Они уже прорвались через ворота. Теперь нет никакой надежды.

Северные игроки, которые хотели спасти Дворец Земли, думали, что теперь всё закончено. Вся территория и горы около

Дворца Земли были заполнены Империей Хэйвен.

Дуру-ру-ру-ру-ру!

Куку-ку-ку-кунг!

Внезапно послышался оглушающий ревущий звук.

Они повернулись к источнику шума и увидели, что Дворец Земли явно трясётся.

Сражение на мгновение замерло. Пристальные взгляды северных игроков и воинов Империи Хэйвен сосредоточились на Дворце Земли.

Они увидели, как дворец, стоящий на вершинах горы, начал грандиозно разрушаться. Хотя он не мог сравниться с Императорским Дворцом Империи Хэйвен, дворцовые здания, занимающие значительную площадь, рушились на глазах.

— Да ладно! Как это вообще возможно?

— Этого не должно быть.

— Но это удивительно.

— Куа-а-а-а-ах!

Трион начал кричать.

Трион был трусом.

Он получил этот титул после того, как сбежал и оставил своих товарищей в подземелье. Независимо от того, сколько уровней он поднял с тех пор, он никак не мог избавиться от титула труса.

Трион закричал сразу же, как только земля начала дрожать.

— Я не хочу умирать снова-а-а-а-а!

У него всё ещё сохранились воспоминания о смерти от крушения Моста Алказара. Крепкий мост тоже дрожал перед катастрофой.

Он испытал то же самое чувство сейчас, возле Дворца Земли.

Вершины тряслись. Фундамент, на котором стоял Королевский дворец, дрожал, в то время как колонны и потолок обрушивались вниз.

— Здание рушится!

1-й, 3-й и 4-й корпуса услышали крики Триона.

— Что? Что это? Землетрясение?

— Драка-ним, Дворец Земли, кажется, разрушается.

Игроки Гильдии Гермес также почувствовали тряску. Они увидели, как падает несколько больших зданий.

— Они решили сами разрушить его, чтобы не дать захватить его нам?

— Я думаю, что ты прав. В таком случае очень жаль, что мы не смогли захватить его и оставить себе.

— В любом случае, факт в том, что Королевский Дворец полностью разрушен.

Игроки Гильдии Гермес чувствовали сожаление, будто кролик сбежал прямо у них из рук.

Тогда Виид воскликнул.

— Все авианы, прекращайте сражаться и спасайте людей! Забирайте на себе минимум 1 человека!

Драка почувствовал, как холод побежал по его телу.

— Что такое?

Он мог понять, что Виид не хотел отдавать им Дворец Земли. Однако не имело смысла останавливать бой авианов, чтобы начинать спасательную операцию.

Драка: Здесь что-то нечисто. Командиры, доложите о ситуации.

Персион: Я в 100 метрах от внутренних ворот. Здания рушатся.

Чакер: Я проник внутрь примерно на 400 метров. Пути, ведущие к центральным зданиям дворца, блокированы. Я вижу 3-й корпус.

Сирбат: я проник за стены. Трудно определить моё точное местоположение из-за зданий. Я нашёл 4-й корпус! Вижу командира Инстриума. Он вошёл в Королевский Дворец.

Драка привёл значительное количество войск, но остался у ворот, чтобы не упустить момент и сразиться с Виидом. Вот почему он не мог визуально оценить ситуацию, которая происходила внутри.

Но докладов, появляющихся один за другим, было достаточно, чтобы вызвать в нём напряжённое чувство.

Он понял, что Дворец Земли рушится.

Каждый раз, когда на Центральном Континенте выигрывалась война, дворец полностью разрушался и сжигался захватчиками. Фактически, большинство противников предпочитали сами уничтожать свой дворец.

«Это всё потому, что наши войска захватили дворец?»

Драка чувствовал, как по его телу стекает пот от чрезмерного напряжения.

Его противником был Бог Войны Виид!

Они делали здесь всё правильно, поэтому абсолютно точно должны были победить.

«Это действительно простое разрушение Королевского Дворца?»

Сомнения усилились, поскольку он почувствовал вибрацию под ногами.

«Это нехорошо. Мои суждения явно ошибочны».

Драка громко закричал.

— Полное отступление! 1-й, 3-й и 4-й корпуса, уходите вниз с горы!

Приказ главнокомандующего!

Пу-хи-хи-хи-хинг!

Лошади Империи Хэйвен взволновались. Солдаты также почувствовали шум из-под земли.

Эвакуация войск должна была проходить планомерно. Передняя часть войск должна была только начать отступать, когда тыловые войска должны были быстро спускаться с горы.

Однако задние войска на полной скорости мчались к Дворцу Земли. И тут приказ внезапно изменился на отступление.

— Что? Мы же только добрались сюда…

— 1-й корпус пытается присвоить себе все достижения? Даже если дворец рухнул, они всё равно могут поставить флаг.

Игроки Гильдии Гермес были в бешенстве оттого, что не могли повысить свои достижения. 1-й корпус пытался собрать все сливки в войне завоевания севера, поэтому они воспротивились выполнять неблагоразумный приказ.

Они не могли избавиться от чувства, что приказ об отступлении поступил для того, чтобы 1-й корпус забрал себе все почести.

Они выяснили по своим каналам, что Виид мог вызывать бедствие лишь один раз в день. В то время как они колебались, разрушения нарастали всё быстрее.

Огромное облако пыли поднялось от падающих зданий. Казармы рыцарей, банкетные залы и центральный дворец — всё рушилось друг за другом.

И оттого, что здания падали на землю, началось землетрясение. Крушение Королевского Дворца вызвало обвал земли и появление оползня.

Гора нелепо наклонилась в одну сторону.

Куа-куа-куа-куа-куа!

Обломки Дворца Земли покатились по склону.

— Куа-а-а-а-ах!

Невероятное зрелище оползня! Многие игроки, элитные рыцари и повозки Империи Хэйвен были сметены вниз вместе с камнями.

— Ж-жай-жай-жайк!

Авианы приступили к отчаянному спасению.

— Ах-х, спасите меня! Я всё ещё не расплатился по ипотеке за свою лачугу в Море!

— Подразделение Каши из Белой Редьки, у нас имеется долгая история в Культе Травяной Каши, поэтому мы должны

умереть здесь с честью!

Пыль поднялась над землёй более чем на метр, поэтому обзор авианов был ограничен. Высоких людей ловили когтями и поднимали вверх.

— Я действительно уже решил, что умру, но я всё-таки выжил. Спасибо за моё спасение.

— Ж-жо-ро-ро-ронг!

— Империя Хэйвен посмела использовать такие грязные методы…

— Кар-р!

Чви-ри-рик!

— Уа-а-а-а-а! Только не отпускайте!

Авианы смело продолжали спасательную операцию.

Стены и деревянные колонны рушились. Их перья стали серыми от пыли, но они всё равно продолжали летать. Каждый из них за короткий промежуток времени умудрялся спасти несколько северных игроков.

— Скачок!

Виид мгновенно переместился на спину Феникса. Феникс был для него, словно такси.

И гора начала рушиться.

Несколько вершин, держащих Дворец Земли, начали покрываться оползнями и падающими камнями. Разрушающийся Королевский Дворец только ускорял этот процесс.

— Мои драгоценные денежки…

Виид глотал горькие слёзы.

Ради Королевства Арпен был построен роскошный Королевский Дворец. Но через несколько недель будет трудно отыскать хоть какие-нибудь следы от него.

— Моя недвижимость, это же, по сути, моя недвижимость, и она падает… В последнее время вообще много людей страдает из-за падения цен на жильё.

Дворец Земли полностью исчез под горой. Серьёзная катастрофа, которую никто не мог остановить.

У оползня и горного обрушения не было собственной большой мощи. Они набирали силу под влиянием ландшафта.

Изначально гора могла противостоять тяжелому весу Дворца Земли. Однако архитекторы и шахтёры заранее ослабили её.

Благодаря этому масштаб оползня и разрушения дворца стал больше.

Виид глядел на опустошённую землю, и вдруг увидел Драку.

— …

Он находился прямо около ворот, поэтому у него не было шансов выжить. Горный обвал произошёл в непосредственной

близости от него, что означало мгновенную смерть.

Для Драки завоевание севера Империей Хэйвен оказалось более важно, чем собственная жизнь. Почести, власть и деньги. Он мог наслаждаться всеми этими вещами даже после смерти.

Виид решил сказать ему несколько слов.

— Такова жизнь. Она — не такое уж грандиозное событие, чтобы начинать её заново.

Глава 9. Невезенье Империи Хэйвен

Окно сообщения вспыхнуло перед всеми игроками близ дворца Королевства Арпен.

Дзынь!

> Королевский дворец Королевства Арпен был разрушен из-за войны и бедствия.
>
> Дворец Земли являлся столицей королевства, но все здания в нём были разрушены.
>
> Внутренняя политика ухудшилась.
>
> Моральный дух войск снизился.
>
> Лояльность жителей королевства уменьшилась.
>
> Безопасность ослабла, поэтому могут появиться мятежники. Вероятность того, что определенные области или расы отделятся от королевства, увеличивается.
>
> Разумные монстры вторгнутся в пограничные деревни королевства.
>
> Может произойти кризис, который вызовет снижение экономической мощи государства.
>
> Налоги будут временно снижены.
>
> Беспорядки в королевстве будут иметь 0 %-е влияние на соседние регионы.
>
> Строительство 14 запланированных Великих Зданий в Королевстве Арпен будет отсрочено.
>
> 69 деревень отсоединились от королевства.
>
> Культурная экспансия временно приостановлена, и культурное влияние в других областях может потерять свой эффект.
>
> Награды по квестам от Королевства Арпен будут выдаваться с задержкой или будут отменены.

Из-за разрушения дворца появились огромные штрафы.

В то время как северяне читали длинный текст, 1-й, 3-й и 4-й корпуса были уничтожены падением дворца.

— А-а-а-а! Это просто невероятно!

— Отлично! Я так ждал подобного изменения ситуации!

Игроки на равнинах кричали от радости.

Гильдия Гермес и армия Империи Хэйвен были подавлены. Их цель — разрушение Королевского Дворца — была достигнута, но они впали в массовую панику.

Количество северных игроков снизилось вдвое, но их оставалось ещё чрезвычайно много. Крах Дворца Земли не

закончил сражение, но преимущество теперь было у северян.

— Убейте всех, кто посмел вторгнуться на север!

— Мы получили этот шанс в обмен на потерю Дворца Земли.

— Убивайте от имени Травяной Каши!

Моральный дух северных игроков повысился.

Расстановка войны полностью изменилась. Так или иначе, разительная перемена в настроении позволила им с лёгкостью сметать армию Империи Хэйвен.

Своевременного краха Дворца Земли оказалось достаточно, чтобы получить преимущество, поэтому теперь север мог выиграть эту войну.

«Этого не может быть».

«Это очень плохо. Нам нельзя оставаться здесь».

«Это провал. Я должен бежать быстрее, чем другие. И мне придётся хорошо спрятаться».

Умные участники Гильдии Гермес уже бежали. Северные игроки продолжали бой, но это было уже одностороннее избиение.

Игроки набрасывались на войска Империи Хэйвен со всех сторон.

2-й и 5-й корпуса ещё не были истреблены, но враги накатывали со всех направлений. Они боролись в плотном окружении северных игроков.

Кроме того, Хестигер всё ещё показывал свою мощь на поле битвы, так что его огонь убивал 3–4 врагов в секунду.

Виид, летящий на Фениксе, использовал Рёв Льва, взлетев высоко в небо.

— Они — восхитительная еда, приготовленная для всех! Королевство Арпен, не упустите этот шанс! Не колеблитесь и следуйте за восхитительным вкусом!

Его настроение было испорчено после разрушения Королевского Дворца. Он отдал приказ о нападении на отступающую армию Империи Хэйвен.

Общая ситуация играла против них, поэтому армия Империи Хэйвен теперь казалась слабой. Они стали слабы по сравнению с первыми днями войны.

— Это… Это действительно обещанная еда.

— У меня в руке как будто ложка меда!

— Они всё ещё живы, поэтому можно хорошенько о них позаботиться.

Высокоуровневые игроки, находящиеся на севере.

Тёмные Геймеры.

Они знали о силе Империи Хэйвен лучше, чем кто-либо ещё, поэтому удерживались от участия в сражении, чтобы избежать

бессмысленной смерти. Также они не хотели развязывать войну с Гильдией Гермес.

Высокоуровневые игроки просто смотрели, в то время как новички покрывали собой все равнины. Но после слов Виида было глупо просто сидеть и смотреть.

У Империи Хэйвен и Гильдии Гермес было высокое бесчестье, поэтому их убийство принесло бы хорошую прибыль.

После слов Виида начался настоящий банкет!

Игроки взволнованно закричали.

— Авиан-ним, пожалуйста, прокатите меня!

— Куда вы направляетесь? Может, вы возьмёте меня туда же?

Игроки вежливо просили полетать у проносящихся мимо авианов. Они приземлялись прямо на главы воинов Империи Хэйвен. Люди из подразделения Небесной Каши аккуратно спрыгивали с высоты 50-100 метров.

— Хе-хе-хе.

Га-а-а-а-ах!

Среди них были те, кто разбивался и умирал, но остальные были достаточно удачливы, чтобы выжить.

— Это сумасшедшие парни!

Игроки Гильдии Гермес скрежетали зубами.

Атаки магов, лучников и рыцарей стали бесполезными. Игроки накатывали со всех сторон, поэтому любая тактика была обречена на провал.

Нападение северных игроков нельзя было назвать организованным. Они сами также попадали под удары тех, кто падал с неба.

Их выживаемость была практически нулевой, но они наносили значительный урон.

Игрокам Гильдии Гермес стало стыдно.

На Центральном Континенте они жили как дворяне. Огромное количество игроков боялось их, и у них не было никакой сильной оппозиции. Но после прибытия на север их разнесли в пух и прах.

Гильдия Гермес пыталась поднять моральный дух воинов Империи Хэйвен, но изменения были необратимы.

Из-за непрерывных атак северных игроков они были слишком заняты, чтобы думать!

Благодаря Хестигеру и высокоуровневым игрокам, чаша весов в войне полностью склонилась в сторону севера.

С приходом ночи единственными, кто остался на равнинах, были северные игроки. Также там были авианы, присоединившиеся к Королевству Арпен, оживлённые скульптуры и нежить.

— Ура!
— Вторжение в Королевство Арпен остановлено!
— Это великолепно.
— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

* * *

1-й, 2-й, 3-й, 4-й, 5-й и 6-й корпуса северной экспедиционной армии Империи Хэйвен были истреблены.

Это полное уничтожение, выжившие отсутствуют.

Все военные поставки захвачены врагом.

Все осадные орудия разрушены.

Слава Империи уменьшилась на 14.

Моральный дух Имперской Армии уменьшился.

Безопасность на территории Империи слегка ослабла.

У Бадырея, Лафея и лидеров Гильдии Гермес были угрюмые лица.

«Невероятно… Война, которую нельзя было проиграть».

«Неожиданные действия командующего Драки… Нет, мы не можем обвинять его. Он принял разумное решение в соответствии с ситуацией. Если бы он сражался от защиты, результат мог бы быть лучше, но этого нельзя гарантировать».

«Дворец Земли был построен на вершинах крутой горы… Это означает, что он ожидал вторжения и захвата Империей Хэйвен. Получается, он создал ловушку, чтобы победить нас? Бог Войны Виид, он действительно ужасен».

«Погибло огромное количество войск. Военная мощь важна для Империи Хэйвен. Столько времени потрачено на обучение профессиональных солдат…»

«Виид разрушил миф о Гильдии Гермес. То, что Дворец Земли разрушен — это хорошо, но мы больше не выглядим непобедимыми».

Лидеры пытались оценить последствия войны, но не могли сделать точных объективных прогнозов в этой непонятной ситуации.

Одно было понятно: намного легче восстановить дворец на севере, чем армию Империи Хэйвен. Бог Войны Виид просто снова поднял бы свою славу.

Поэтому в банкетном зале Империи Хэйвен царила полнейшая тишина.

Те, кто вложил капитал в Гильдию Гермес, также ничего не говорили.

«Хм, я потратил большие деньги на них… Нет, деньги не имеют значения. Неизвестно, насколько ценна будет Гильдия Гермес в будущем, поэтому я всё ещё могу извлечь выгоду из своих инвестиций. Тем более выгод от поддержания деловых отношений с Гильдией Гермес больше, чем вреда. Хотя теперь появилась некоторая неуверенность в их успешности».

«Версальский Континент. Хоть это и виртуальная реальность, это огромный новый мир. Я не жалею, что инвестировал в их силу. Напротив, удачно, что мы вложили капитал раньше, чем другие. Даже если полное завоевание откладывается, в будущем они бросят ему вызов… В настоящее время они обладают абсолютным преимуществом, так что Вииду будет трудно развить свой успех».

«Многие предприниматели успешно вкладывали капитал в многообещающие проекты. И они также испытывали некоторые неудачи в самом начале, но потом всё стабилизировалось».

Инвесторы закончили свои вычисления. Они обменялись взглядами друг с другом, прежде чем закончить краткое обсуждение текущей ситуации.

Они инвестировали крупную сумму денег, чтобы получить акции Гильдии Гермес.

Лафей, Бадырей и остальные лидеры итак бы остались, но предприниматели теперь также были в это втянуты.

Гильдия Гермес могла легко завоевать континент. Их немного напрягали находящиеся рядом конкуренты, но это не обязательно было чем-то плохим. Они делили между собой прибыль, а значит, инвесторы были заинтересованы в том, чтобы гильдия стала сильнее.

Их совокупные акции в Гильдии Гермес составляли 45 %. Если бы они подкупили некоторых лидеров, то смогли бы получить еще некоторое количество акций, но они решили, что сейчас для этого не время. Бадырей и Лафей поддерживали Гильдию Гермес и у них были общие интересы.

«Великие люди всегда испытывают более тяжёлые неудачи».

«У Империи Хэйвен имеется прочная основа. Я должен воспрепятствовать тому, чтобы её украл кто-то другой».

Их компания излучала улыбки.

Лидеры Гильдии Гермес молчали. Это была не их ошибка, но они не могли избавиться от ощущения, что инвесторы думают о них. Те, кто имеет власть, часто ищут козлов отпущения.

Инвесторы поднялись со своих мест.

— Я достаточно понаблюдал за сражением. Теперь мы

ожидаем немного большие результаты.

Лафей также встал.

— Вы уже уходите?

— Мне ещё нужно многое посмотреть…

— …

— Еда была восхитительна. Вы можете в ближайшее время устроить ещё одно сражение? Хотя можете не торопиться. Неожиданная неудача может произойти со всеми, но она не должна повториться.

— Мы запомним это.

После того, как инвесторы уехали, Гильдия Гермес начала строить новый план относительно севера.

— Мы должны послать крупную армию, чтобы закончить всё одним ударом.

— Империя Хэйвен переполнена элитными войсками. И если мы пошлем дополнительных членов Гильдии Гермес… Мы разрушим каждое здание и сожжём все леса на севере.

— Те места станут настолько проклятыми, что не будут больше подлежать восстановлению.

Гильдия Гермес хотела послать огромную армию, чтобы полностью опустошить весь север. Это поражение оставило неприятную рану на их гордости.

Бадырей и Лафей продолжали молчать.

«Виид. Я постоянно слышу это имя. Я должен пойти и закончить всё сам».

«Это нехорошо. Нужно выработать стратегию, которая на этот раз точно разрушит север. Тогда силы Империи Хэйвен будет достаточно для завоевания континента. Но если война затянется, то станет сложнее. С этого времени мы должны направить наши ресурсы на улучшение силы государства и на долгосрочное правление Империи Хэйвен на севере».

Лафей не чувствовал себя удовлетворенным таким результатом.

«Я не готов оставить север в покое. Но как мне придумать безупречный план?»

Королевство Арпен нанесло им серьёзный удар.

Территории севера были слишком обширны. Несмотря на то, что Королевский Дворец пал, поддержание власти и управление севером будет значительной проблемой.

Для Империи Хэйвен было важно стабилизировать ситуацию в деревнях и регионах, уже захваченных на севере.

«У нас всё ещё остались войска, посланные в Крепость Варго. Большая часть армии вторжения уничтожена, но… Если я поручу защиту захваченных регионов им…»

Империя Хэйвен должна была сконцентрироваться на обороне захваченных территорий, чтобы удержать свои позиции на севере.

Северным игрокам было бы нелегко возвратить территории, захваченные Империей Хэйвен. Игроки Гильдии Гермес построили бы неприступную стену, и ушли бы в глухую оборону.

«Пошлите туда архитекторов гильдии для постройки крепостей. Люди — забывчивые твари. В будущем они должны познакомиться с длительной войной».

Лафей стал бы постепенно получать различные преимущества.

С точки зрения военной силы, этот инцидент не вызвал необратимых повреждений. Количество солдат в городах и регионах Империи Хэйвен с течением времени только увеличивалось бы.

Экономическое развитие и технический прогресс Империи Хэйвен были в десятки раз более прибыльными, чем в Королевстве Арпен.

«Реорганизуйте армию, а затем пошлите в два раза больше войск. Я подожду, пока вы не соберёте подавляющее количество войск. Также будет хорошо полностью запретить всю торговлю с севером».

Королевство Арпен стало бы голодать.

Ду-ду-ду-ду-ду-ду-ду.

Посуда на банкетном столе начала дрожать.

Лидеры отнеслись к этому небрежно.

— Это землетрясение?

— Это не первое землетрясение, которое я испытываю.

Землетрясения и удары молний часто происходили вблизи охотничьих угодий и подземелий. Внезапно начинающийся ливень являлся одной из самых забавных и романтичных вещей в Королевской Дороге.

— Да ладно! Столица империи благословлена Богиней Земли, поэтому землетрясения здесь не должны происходить.

— Но разве ты не видишь его собственными глазами?

Наряду с посудой, начали дрожать пол, стены и потолок.

«Землетрясение здесь не может произойти. Только не говорите мне…»

Глаза Лафея вспыхнули.

Наиболее догадливые лидеры подскочили.

Они только что видели разрушение Дворца Земли в Королевстве Арпен. Эта ситуация напоминала то ужасное зрелище.

* * *

— В конце концов, это должно произойти. Я полагаю, что в будущем меня будут преследовать убийцы.

Лучший архитектор континента, Мибулло, пил холодное пиво в таверне.

— Я никак не могу расслабиться.

Мибулло вспомнил то время, когда он работал на Империю Хэйвен. Он был одним из архитекторов, назначенных на строительство Императорского Дворца.

Гильдия Гермес пришла к нему и сказала:

— Деньги и материалы. Рабочая сила. Что угодно, в чём ты будешь нуждаться, будет немедленно предоставлено. Однако Императорский Дворец должен быть закончен как можно скорее.

— Прямо сейчас у меня уже есть проект… Я закончу его через месяц.

— Отмени его. Мы оплатим штраф. Нет, мы сами позаботимся о нём, чтобы минимизировать любые неприятные процедуры и сэкономить время.

— Но я дал обещание. Архитектор не может сдать проект только наполовину. Другому архитектору придётся начинать всё сначала…

— Я не желаю ничего об этом слышать. Если ты откажешься от предложения Гильдии Гермес, разве ты не станешь сожалеть об этом в будущем? Ты не сможешь свободно посещать улицы и магазины этого континента.

— …Я понял.

Империя Хэйвен великодушно предоставила ему самые качественные строительные материалы, а также рабов NPC от своих завоеваний.

Императорский Дворец стал олицетворением крупного масштаба. Для его строительства привлекли множество архитекторов со всего континента. Их профессиональное мастерство было низким, но зато архитекторов собралось очень много.

Дворец потреблял колоссальные расходы и был преисполнен достоинства, поэтому архитекторы были рады.

Мибулло в первое время также был удовлетворён.

Он был способен построить это здание. Строительство Императорского Дворца было невероятной возможностью на Версальском Континенте. Его руки должны были коснуться каждого его уголка.

Однако высокоуровневые игроки Гильдии Гермес продолжали вмешиваться.

— Мне не нравится внешний вид этого здания. Внутреннее пространство слишком ограничено и в нём слишком много колонн. Перестрой его с нуля.

— Сделай график строительства плотнее, ты должен скорее завершить проект.

— Забудь о посещении банкета, организованного Бадыреем. Архитекторы получат право принимать в нём участие, только когда здание будет закончено. График очень плотный, неужели ты хочешь отдыхать?

— …Что ж, тогда я пошёл работать.

Высокопоставленные чиновники Гильдии Гермес указывали ему на многочисленные собственные видения этого дворца.

— Через ворота должны быть в состоянии пройти 30 повозок одновременно.

— Учитывая логистику, это является слишком большим количеством повозок для одновременного прохода. Сами дороги к Императорскому Дворцу могут вместить только несколько повозок одновременно. Исходя из этих расчётов…

— Помолчи. Размер ворот Империи Хэйвен должен быть настолько подавляющим, чтобы люди испытывали страх.

— Что ж, я понял.

Мибулло приходилось подавлять свой гнев.

— И посмотри сюда.

— Что такое?

— Похоже, что отсюда просачивается дождевая вода. У лучшего архитектора континента навыки, как у какого-то подмастерья.

— Не смешите меня. Это же так задумано.

— Возмутительно, что ты пытаешься скрыть этот недочёт, когда я совершенно отчётливо вижу, что дождевая вода просачивается.

Мибулло был ошарашен.

В Императорском Дворце располагались многочисленные здания, переполняющиеся роскошью. У каждого были свои отличительные особенности.

Игрок Гильдии Гермес указывал на потолок, откуда вдоль края стены текла струйка воды.

Дождь придавал этому зданию особый тип красоты. Накопившаяся дождевая вода проходила по различным скульптурам и журчала наичистейшим звуком. Наконец, она соединилось с центральным озером, которое было архитектурной особенностью этого места!

Мибулло закипел внутри, и одновременно с этим заговорил.

— Разве я не объяснил эту часть в плане строительства? Это

здание дворца Империи Хэйвен, гармонирующее с водой.

— Я не помню ничего подобного. Так или иначе, эта стена должна быть украшена золотом.

— А? Золотом?

— Ты разве не понял? Я приказываю, чтобы ты создал золотую стену.

— Без согласования с архитекторами? Выполнение этого требования станет препятствовать потоку воды во всём дворце. Я не могу принять его!

— Империя Хэйвен любезно предоставила тебе разрешение работать над дворцом, так что не злоупотребляй этим. Ты должен быть благодарен, что тебе дали возможность работать над Императорским Дворцом.

Мибулло глубоко вздохнул.

«Эх, я не могу. Я не сделаю так, как они хотят».

Архитекторы вкладывали сердце и душу в постройку зданий, ведь те походили на их детей. Их имена стали бы известными, если бы эти здания стали символом региона.

Мибулло участвовал в процессе строительства Императорского Дворца Империи Хэйвен, но его гордость была уязвлена во время этого процесса.

Строительство шло не так, как он задумывал, а срок завершения продолжал приближаться.

«Я не хочу, чтобы это здание простояло 1000 лет».

Таким образом, он начал экономить на материалах в строительстве!

«Я буду использовать в этом здании самые обычные строительные материалы. Использования обычной стали должно быть достаточно».

Рабы на стройплощадке не догадались о его тайном замысле.

Его строительные навыки были высоки, но он не мог гарантировать того, что здания не рухнут.

«Опоры должны продержаться до срока сдачи объекта».

Благодаря этому, темп строительства ускорился в 3 раза.

«Если я уберу вот эти перегородки, то здание всё равно будет в состоянии противостоять собственному весу».

Архитекторы были удивлены таким темпом строительства, но им было известно о талантах Мибулло.

— Он действительно лучший архитектор на континенте.

— Мы сможем закончить вовремя. Этот архитектор, оказывается, действительно пунктуален.

Игроки Гильдии Гермес были удовлетворены.

Но в то время как внешняя часть дворца была прекрасна, его внутренности были крайне слабы!

Мибулло знал, какое будущее ждёт Императорский Дворец.

Большое и величественное здание, в котором могли разместиться тысячи людей одновременно. Однако у конструкций в каждом здании была низкая прочность, и через несколько месяцев на потолке и колоннах должны были начать появляться трещины.

Несмотря на это, дворец каким-то чудом всё ещё не развалился.

— Гильдия Гермес уже пересекла черту, поэтому пути назад нет. Разрушение Здания!

> Разрушение Здания способствует процессу распада.
>
> В зависимости от уровня умения, вы можете ускорить коррозию, чтобы приблизить момент окончательного краха.

Роскошный и величественный Императорский Дворец, являющийся сердцем Центрального Континента.

После того, как дворец Королевства Арпен обрушился, Мибулло вытащил ещё одну миниатюрную модель дворца. Ослепительный Императорский Дворец был уменьшен до крохотной архитектурной модели.

— Это странное чувство для архитектора. Я знал, что однажды наступит день, когда он разрушится. Однако лучше обрушить его своими собственными руками, чем знать, что те парни в нём развлекаются и едят. Что ж, вперёд.

Мибулло использовал свой навык, и Императорский Дворец Империи Хэйвен начал дрожать.

Каменные колонны и потолки покрылись сотнями трещин и начали падать. Многочисленные здания рассыпались в пыль.

Ослабленный Императорский Дворец Империи Хэйвен за одно мгновение превратился в груду щебня.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

notes

Примечания

1

Кудзу — растение, многими считающееся сорняком, однако его листья, цветы и корень могут использоваться в пищу. *(Прим. пер.)*

2

Корейская карточная игра. *(Прим. англ. пер.)*

3

Муксабаль — блюдо корейской кухни, холодный суп с муком и овощами. Мук — блюдо корейской кухни, желе из крахмала зерновых, бобов или орехов. Само по себе почти безвкусно, поэтому подаётся со специями или в составе других блюд. *(Прим. пер.)*

4

Голец — вид рыбы семейства лососёвых. *(Прим. пер.)*

5

Листья периллы используются в кулинарии некоторых стран Азии как салатное растение, добавляются в качестве пряности в различные блюда. *(Прим. пер.)*

6

Тонкацу — блюдо японской кухни, зажаренная во фритюре свиная отбивная. *(Прим. пер.)*